

Coleccionable Especial

La historia de Hobby Consolas

25
AÑOS
1991-2016

Número 1 - **1991-1993**

HOBBY CONSOLAS

SEGA — NINTENDO — MEGADRIVE — GAME BOY — LYNX — GAME GEAR

CURIOSIDADES



**ANÉCDOTAS Y MOMENTAZOS
DE LA REVISTA**

**EXCLUSIVA LAS
JOYAS
DE LA
ÉPOCA**



¡MOSQUIS,
CÓMO MOLA...!

Los 10 juegos más atómicos

- **SUPER MARIO WORLD**
- **STREET FIGHTER II**
- **SONIC 2**
- **ZELDA A LINK TO THE PAST**
- **FATAL FURY 2**
- **WORLD OF ILLUSION...**

**TAL COMO
ÉRAMOS**



**UN VIAJE A
LOS LOCOS
AÑOS 90**

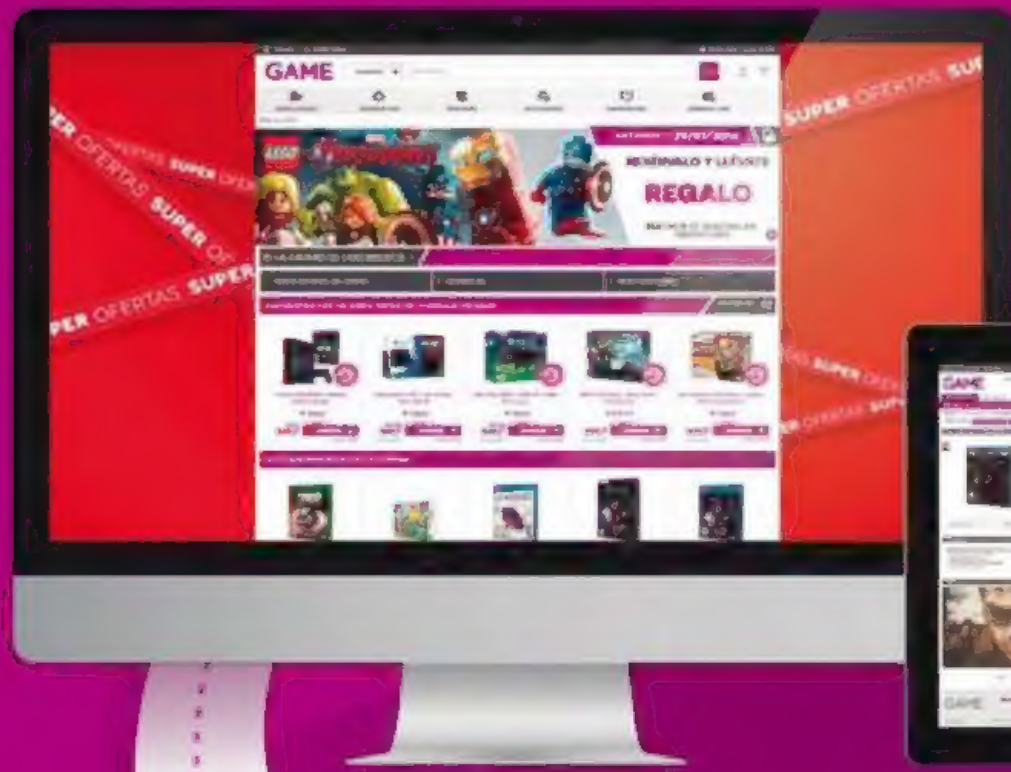
**ASÍ
JUGÁBAMOS**



**NES, Game Boy,
Master System, Neo
Geo, Turbo Grafx...**

MATT GROENING ©

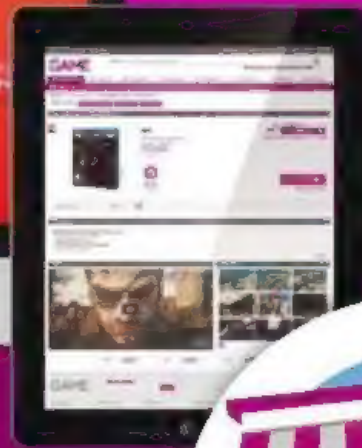
GAME



TODAS TUS COMPRAS
A UN CLIC



GAME.es



EN TU TIENDA



CON EL SERVICIO DE
CLIC Y RECOGER



Y ENVÍOS
GRATIS**



TARJETA
Socios

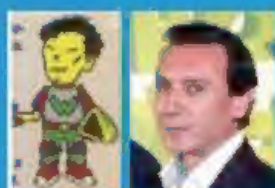
- ACUMULA PUNTOS EQUIVALENTES A DINERO PARA TUS PRÓXIMAS COMPRAS.
- SERVICIO DE ALQUILER.
- SEMINUEVOS GARANTIZADOS.
- PROMOCIONES EXCLUSIVAS.

GAME

Socio

un auténtico equipazo

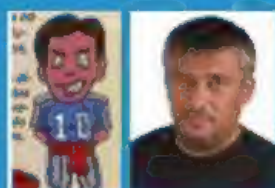
Estos intrépidos "consolegas" fueron los redactores de Hobby Consolas en los años del 91 al 93. ¿Os acordabais de todos?



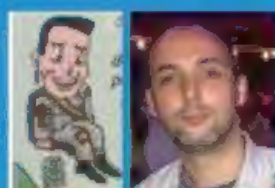
AMALIO GÓMEZ, alias Nikiro Nipongo, dio el salto desde Micro Hobby para ponerse al frente de Hobby Consolas desde el nº 1.



JUAN CARLOS GARCÍA, Giancarlo Vialli ayudó a arrancar el motor de Hobby antes de poner rumbo a Nintendo Acción.



JOSÉ LUIS SANZ, Más conocido como JL Skywalker, nos deleitaba con sus textos y divertidas ilustraciones.



MARCOS GARCÍA, The Elf fue el cuarto miembro fundador de la revista y encargado de la mítica sección Game Masters.



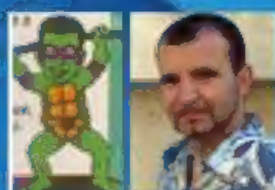
EL CONSOLERO ENMASCARADO era un ser ficticio ideado para firmar colaboraciones puntuales. ¡No faltaba imaginación!



JAVIER RODRÍGUEZ, The Wizard, se encargaba de diseñar los mapas para sumergir juegos tan de moda en aquella época.



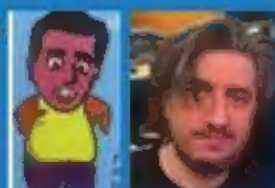
SONIA HERRANZ, La Teniente Ripley fue una de nuestras redactoras más implacables tras su entrada en el número 14.



CARLOS ALONSO, Conocido como "Patax" por su larga estatura, trabajó durante unos meses en nuestra redacción.



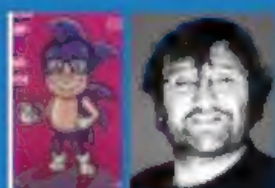
JOSÉ LUIS DEL CARPIO, o Pepo Scope para los consolegas, fue otro de los nuevos fichajes del número 14. ¡Todo un crack!



BRUNO SOL, alias Némesis, permaneció menos de un año en la redacción, pero su sabiduría y humor dejaron una profunda huella.



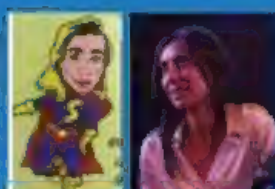
MANUEL DEL CAMPO, o Lolocap, llegó en el número 18 y se "hincho" a analizar todo tipo de juegos, sobre todo de lucha y deportivos.



JAVIER BAUTISTA, The Lucar tuvo un paso muy breve por Hobby Consolas, pero también aportó su granito de arena.



ANTONIO CARAVACA, Búke, se marcó algunos análisis y artículos repletos de humor durante su paso por Hobby Consolas.



ESTHER BARRAL, Bajo el seudónimo de Cruela de Vil, esta intrépida redactora llegó en el número 22 y firmó decenas de análisis.

echando la vista atrás...

A pocos meses para que se cumpla el 25 aniversario de la llegada de Hobby Consolas a los kioscos de España (se dice pronto, ¿verdad?), iniciamos una serie de suplementos que acompañarán cada mes a vuestra revista favorita durante todo el año 2016.

Casi una vida con vosotros

No muchas publicaciones tienen la suerte de poder escribir esta editorial, en la que se hace referencia al inminente 25 aniversario desde su puesta de largo. Pero sí, amigos; en octubre de 2016 se cumplirá exactamente un cuarto de siglo desde que, con mucha ilusión, poníamos en marcha este proyecto llamado Hobby Consolas. Desde aquella ya mítica portada del número 1, con Bart Simpson y su "Mosquis... cómo mola", muchas cosas han cambiado en el sector de los videojuegos: generaciones de consolas se han sucedido, personajes ahora conocidos por todos ha ido forjando su leyenda... En fin, demasiadas acontecimientos para ser resumidos en estas breves líneas.

Un viaje por nuestra historia

Pero si hay algo de lo que estamos muy orgullosos es de que nos hayáis permitido acompañaros durante todo este tiempo, de haber servido de "denominador común" en la increíble evolución que han vivido los videojuegos en los últimos 25 años. Por ello, queremos premiar vuestra fidelidad con una serie de suplementos especiales en los que, durante todo 2016, repasaremos no solo nuestra historia, sino también la del sector en nuestro país y -eso nos gusta pensar- un poco la de vuestra vida como jugones. ¡Esperamos que disfrutéis de este primer (y noventa) número!



sumario

04 TAL COMO ÉRAMOS

El principio de la década de los 90 en España fue de lo más movidita. ¡Así vivimos aquellos años!

06 ASÍ JUGÁBAMOS

¿Qué consolas teníamos? ¿Y periféricos? En esta sección repasamos el panorama consolero de la época.

12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA

Un viaje a través de 10 de los juegos que mejor nota obtuvieron en la revista durante esta primera etapa de Hobby Consolas. ¡Míticos!

22 CURIOSIDADES DE LA REVISTA

Aneécdotas, exclusivas, risas... los primeros dos años de vida de Hobby dieron para mucho. ¿Lo recordamos?

26 TODAS LAS PORTADAS

Aquí recopilaremos todas las tapas de nuestra historia. ¿Leísteis los 27 números que os mostramos?

30 ASÍ LO VIVIMOS

¿Qué mejor manera que recordar...
XXX XXX XXX

aque- llos **Locos** años 90

En octubre de 1991 se editaba el número 1 de Hobby Consolas, pero en aquella época no solo dedicábamos nuestro tiempo a los videojuegos. ¿Nos acompañáis por este viaje al pasado?

Los primeros años de la década de los 90 en España fueron testigo de acontecimientos de todo tipo. Es estas páginas queremos recordar con vosotros algunos datos y curiosidades que marcaron a toda una generación.

1991, año del dragón

La recta final de año estuvo marcada, además de por la llegada de Hobby Consolas, por el reestreno de Dragon Ball en Canal Sur y su puesta de largo en Telemadrid. Comentar las hazañas de Goku en el cole, al que íbamos siempre en compañía de nuestro inseparable Discman, era algo tan habitual como disfrutar de Farmacia de Guardia en familia, mirar el tiempo que quedaba para el recreo en nuestro Casio F-91W o emular la "sillita eléctrica" de Hulk Hogan con algún incauto amiguete.

El olímpico 1992

Además de para ponérselas a nuestra figura de San Pancracio en el dedo (o para comprar Hobby Consolas si lográbamos reunir 13 de ellas), las monedas de 25 Pesetas con agujero sirvieron de homenaje a los dos eventos más importantes de España en 1992: Los Juegos Olímpicos

de Barcelona y la Expo de Sevilla. ¡nos convertimos en la envidia de medio mundo!

Aunque la verdad es que la mayoría seguíamos a lo nuestro, por ejemplo, berreando Black And White de Michael Jackson, número 1 de los 40 Principales a principios de año, o bailando en plan rapero la "intro" del Príncipe de Bel Air, una de las series con más éxito del momento. Eso sí, ni siquiera el genio de Aladdin, la nueva película de Disney, fue capaz de consolarnos por la descatalogación oficial de ZX Spectrum en España... ¡snif!

1993 estaba ahí fuera

Mientras aunábamos esfuerzo y pagas en coleccionar las figuras de los Caballeros del Zodiaco (¡valían un riñón!), alucinamos con el estreno de Expediente X, todo un fenómeno que sirvió para desengrasar de la campaña electoral de las Elecciones Generales, que fueron ganadas por Felipe González. Si bien es cierto que, para muchos de nosotros, por aquel entonces los únicos colores que importaban eran los de los botones de Simon. Y es que, ¿quién quería hablar de política con tanta diversión al alcance de nuestra mano?



1

Ya se había dejado ver un par de años antes en España, pero a finales de 1991 Dragon Ball Z empezó a forjar en nuestro país la leyenda que es hoy en día.



13



9



11



Llegar del cole y comer viendo el Príncipe de Bel Air era una de nuestros momentos preferidos del día. Eso... y lanzar a un amigo como el tío Phil a Jazz.

10



Tener un Walkman de cassette era lo normal en la época, pero si querías ir a la última y fardar de tecnología no había nada como llevar un Discman.



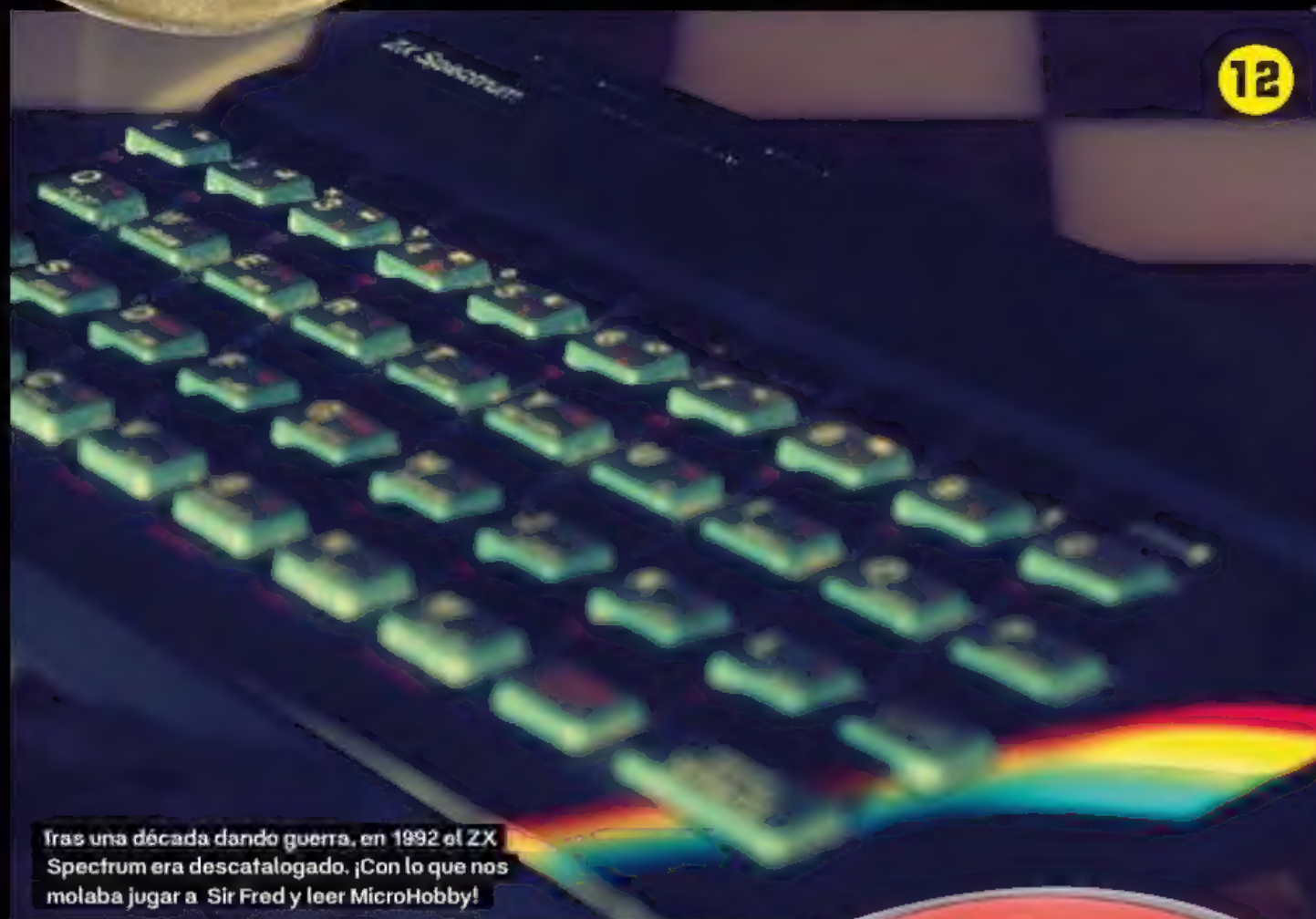
Barcelona '92

Jocs de la XXV Olimpíada Barcelona 1992 Jocs de la XXV Olimpíada Barcelona 1992 Jocs de la XXV Olimpíada Barcelona 1992 Jocs de la XXV Olimpíada Barcelona 1992

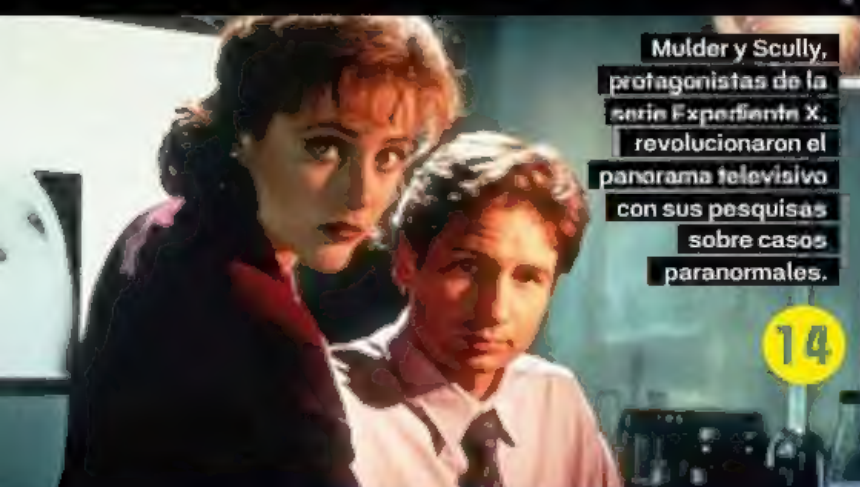
Cobi, la ceremonia inaugural y el encendido del pebetero con un arco... los Juegos Olímpicos de Barcelona nos dejaron muchas imágenes para el recuerdo.



Que levante la muñeca quien no haya lucido este prodigio de la relojería que incluía luz, alarma, cronómetro... ¡Esto sí que era un Smartwatch!



Tras una década dando guerra, en 1992 el ZX Spectrum era descatalogado. ¡Con lo que nos molaba jugar a Sir Fred y leer MicroHobby!



Mulder y Scully, protagonistas de la serie Expediente X, revolucionaron el panorama televisivo con sus pesquisas sobre casos paranormales.



¿Alguien duda de que Simon fue uno de los precursores de los Quick Time Events? ¡Lo que nos gustaba jugar con sus patrones de colores!

así jugábamos
1991-1993

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)

FABRICANTE: Nintendo • N.º DE BITS:
8 bits • SOPORTE: cartucho • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 1987 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 30.000 Pesetas
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 61.91 millones

Conocida en Japón como **Famicon** (Family Computer), la Nes llegó a España en 1987, 4 años después de su salida oficial en el mercado nipón. En el momento del estreno de Hobby Consolas la máquina gozaba de una gran salud en nuestro país y por las páginas de la revista desfilaron jugazos de la talla de *Super Mario 3*, *F-Zero* o *Star Wars*.

Muchos de nosotros nos iniciamos en el mundo de los videojuegos gracias a NES, la primera gran consola de sobremesa de Nintendo que caló hondo en España.

las primeras generaciones

El panorama de consolas en España entre octubre de 1991 y diciembre de 1993 fue tan variado como apasionante. Así lo vivimos en los primeros números de Hobby Consolas.

Ya desde el sumario del número 1 de Hobby Consolas, quedaba muy claro que las verdaderas y únicas protagonistas de la revista iban a ser "esos pequeños artefactos que adoptan diversas formas y responden al nombre de consolas". Estas son las plataformas que inundaron nuestras páginas entre 1991 y 1993.

Las veteranas de la casa

El mercado español de consolas en octubre de 1991, fecha en la que se publicó la primera Hobby Consolas, estaba liderado -principalmente- por

Con una amplia variedad de máquinas en España, **NES, Master System II, Mega Drive, Game Boy, Game Gear y Lynx**, eran las plataformas disponibles en el arranque de Hobby Consolas.

Master System y NES, los sistemas de 8 bits de Sega y Nintendo respectivamente, que llevaban ya varios años a la venta en España. De juegos que corrían en ellas fueron gran parte de las páginas de análisis que dedicamos en los primeros compases de la revista, que convivieron con otros de títulos de Mega Drive o de las portátiles del momento: Game Boy, Game Gear y Lynx.

El florecer de los 16 bits

Con Mega Drive muy bien situada en nuestro país, la llegada de Super Nintendo en 1992 supuso el pistoletazo de salida definitivo a los sistemas de nueva generación de Sega y Nintendo, que comenzaron a ganar protagonismo en nuestra revista sin que, ni nosotros ni las compañías, estuviéramos dispuestos a dejar de lado al resto de consolas, incluidas las más antiguas. Buena

los primeros reportajes

Pese a que los verdaderos protagonistas de Hobby Consolas siempre han sido los juegos (salieron números con más de 100 páginas de análisis!), las consolas siempre han tenido una gran importancia en la revista. Ya desde los primeros ejemplares nos esforzamos por mostraros todos los secretos de las máquinas que se podían encontrar en el mercado español o, lo que era aún mejor, por daros a conocer las consolas que llegarían a nuestro país en el futuro. Leer estos reportajes ya nos hacía soñar con la "Next Gen".

16 bit

NSUPERO NINTENDO

HACIA UN NUEVO MUNDO

Continuando con la serie de reportajes de las consolas de 16 bits, llegamos a la máquina más esperada de todos los tiempos: la nueva Super Nintendo.

Prepárate para entrar en un nuevo mundo, el mundo de las consolas de 16 bits.

Recuerdo un poco en el tiempo. Nuestro nuevo patinero español temporal se situó en el año de 1988, en el periodo del videojuego. El mundo está a punto de conocer la nueva super consola de Nintendo. Exactamente el 21 de noviembre de ese año, se presenta a la prensa especializada y compañías de software, una nueva consola de 16 bits y extraña apariencia. Su nombre: Super Nintendo. Su destino: convertirse en la puerta que conduciría directamente a un mundo habitado por los juegos más ilustres de todos los tiempos.

Tras muchos rumores y especulaciones, la Super Nintendo llegó a España el 1 de junio de 1992. En ese momento, la consola de 16 bits de Nintendo ya había pasado más de un año desde su presentación en el mercado japonés y había apenas se sabía nada. Por esta fecha, Sega se aseguró, técnicamente, su posición en el mercado de 16 bits con su Mega Drive. Más tarde, el 1 de agosto, llegó la Super Nintendo. Al parecer, Nintendo no tenía prisa, quería hacer las cosas bien y tomar

Analizar consolas ha sido un clásico de la revista desde sus inicios, y en el número 5 se estrenó una serie de extensos reportajes en el que se destripaban todos los aspectos de las máquinas que desfilaron en ese momento en nuestro país.



SEGA MASTER SYSTEM

FABRICANTE: **Sega** • N° DE BITS: **8 bits** • SOPORTE: **cartucho** • FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1987** • PRECIO DE LANZAMIENTO: **30.000 Pesetas** • NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **13 millones**

Llegó a Japón en 1985 con el nombre de Sega Mark III dos años más tarde que NES, lo cual le permitió incorporar un procesador más potente que su competidora, con la que mantuvo una encarnizada batalla en nuestro país a base de ofrecer jugazos como Wonder-boy, Sonic the Hedgehog o Phantasy Star. Su rediseño, Master System II, incorporaba Alex Kidd pregrabado en la memoria.

A mediados de 1991, Sega lanzó Master System II en España, una nueva versión de la consola que modificaba su carcasa y rebajaba el precio a 15.000 Pts.



ATARI LYNX/LYNX II

FABRICANTE: **Atari** • N° DE BITS: **16 bits** • SOPORTE: **cartucho** • FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1990** • PRECIO DE LANZAMIENTO: **25.000 Pesetas** • NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **5 millones**

Con 16 bits y una pantalla LCD a todo color, a Atari Lynx no le sirvió ser una adelantada a su época para hacer frente en ventas a otras portátiles como Game Gear y, sobre todo, Game Boy. Aún así, y pese a su discreto éxito debido a factores como el reducido apoyo de third-parties o su elevado precio inicial, nos regaló un corto pero genial catálogo de juegos, entre los que brillaron títulos como *Blue Lightning*, *Klax* o *Shadow of the Beast*.

Lynx II fue una nueva versión de la portátil que mejoraba algunos aspectos, como la duración de su autonomía o un tamaño más contenido.



16 bit

SEGA MEGA DRIVE

Decidir qué consola comprar era mucho más fácil en los 90 gracias a los geniales reportajes que nos marcamos en Hobby.

NACIDA PARA JUGAR

La fiebre de las consolas se ha convertido ya en auténtica epidemia y los contagiados se cuentan por cientos de miles. Pero no os preocupéis, amigos, que los doctores consoleros van a darnos en un sólo minuto para que nos recuperemos. Una nueva y mucho más divertida plaga ha caído sobre nosotros: la plaga de los 16 bits y Sega, Nintendo, NEC y SNK tienen ya sus modelos a punto y completamente listos para la gran invasión.

Por esta razón, iniciamos una serie en la que comentaremos las características más destacadas de todos los modelos que están haciendo su aparición en el mercado, haciendo su aparición en el mercado. Y, para empezar, nada mejor que la Sega Mega Drive, consola que, a pesar de llevar algún tiempo en el mercado, aún mantiene intactas sus esperanzas de convertirse en la más vendida en todo el mundo. Que lo consiga o no, está, una vez más, en vuestras manos.

16 bit

La Leyenda de NEC TURBO GRAFX

Siguiendo con la sección que iniciamos el pasado número, llegamos hoy hasta una consola que, tras una brillante trayectoria por todo el mundo, se ha presentado recientemente en nuestro país. Nos estamos refiriendo a la Turbo Grafx, una máquina que abre nuevas e interesantes posibilidades a los usuarios españoles.



Todas las máquinas tenían cabida en Hobby Consolas, y éramos los primeros en ofrecer la información más completa de los sistemas que aún estaban por llegar a nuestro país. Los reportajes de Turbo Grafx y Mega-CD son un ejemplo de ello.

104

8

**también
periféricos**

Si elegir una consola ya era difícil a principios de los 90, seleccionar con qué periféricos acompañarla era ya casi misión imposible debido al elevadísimo número de 'gadgets' que inundaban el mercado. Joysticks, pistolas de luz, adaptadores como el que hacía compatibles los juegos de Master System en Mega Drive e incluso sintonizadores de televisión servían para abrir todo un mundo nuevo de entretenimiento... y un curioso agujero en nuestros bolsillos.

**Pantalla a color,
Sonic... Game
Gear tenía
argumentos más
que de sobra
para ganarse
un hueco en
nuestro bolsillo.**

La Super Scope fue uno de los periféricos más populares de SNES. ¡Nadie se resistía a apuntar a la TV con ese bazooka!

NES contribuyó mucho a popularizar las pistolas de luz con su Zapper (o Light Gun) y juegos de puntería como *Duck Hunt*

Ver la tele en cualquier parte era lo más gracias a Game Gear TV, un sintonizador de televisión para la portátil.

La bestia negra de Sega disfrutó de una época dorada a principios de los 90, en la que se convirtió en la plataforma de 16 bits más popular.

**NINTENDO
GAME BOY**

FABRICANTE: Nintendo ● N.º DE BITS: 8 bits ● SOPORTE: cartucho ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: 1990 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 15.000 pesetas ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 87.66 millones

Tras la experiencia acumulada con Game & Watch, Nintendo –con Gunpei Yokoi a la cabeza– lanzó en 1989 una portátil que apostaba por la sencillez que le otorgaba una pantalla monocromática, y un consumo de batería y un tamaño tan reducido como su precio frente a Lynx, la apuesta de Atari que ya estaba disponible. Esta fórmula, unida a su llegada junto al genial *Tetris*, la convirtieron en la reina del mercado.

**SUPER
NINTENDO
ENTERTAINMENT
SYSTEM (SNES)**

FABRICANTE: **Nintendo** • N.º DE BITS: **16 bits** • SOPORTE: **cartucho** • FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1992** • PRECIO DE LANZAMIENTO: **29.900 Pesetas**
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **49.10 millones**

La respuesta de Nintendo a Mega Drive se hizo de rogar, pero -cuando llegó- conquistó a los jugadores de medio planeta gracias a una gran potencia técnica y a un catálogo de juegos excepcional. De hecho, la consola vino acompañada en España, ni más ni menos, que de *Super Mario World*.

Una gran potencia y un catálogo 'made in Nintendo' espectacular, hicieron de SNES la consola favorita de 16 bits para muchos.

El impresionante mando de Neo Geo AES era una réplica exacta de los controles de las recreativas de SNK. Un lujo al alcance de pocos

16 + 8 b
EN ESPAÑA

Disfrutar
recreativa
AES,
escondi
este luj
época
con
2

Disfrutar de conversiones perfectas de los juegos para recreativa de SNK en casa era posible gracias a Neo Geo AES, la versión doméstica de la placa MVS que escondían los arcade de la compañía. Pero alcanzar este lujo, que era el sueño de cualquier jugón de la época, no era fácil debido al elevado precio de la consola y de sus juegos, que superaban las 25.000 pesetas. *Fatal Fury 2* o *Soccer Brawl* fueron algunas de sus joyas de la época.

Tras su salida en 1987, la máquina creada por NEC y Hudson Software alcanzó una gran popularidad en Japón, donde se la conocía como PC Engine, y llegó a rivalizar con NES y Master System. Su tardía llegada a España, 4 años después, unido a su elevado precio de salida y a la fortaleza de Mega Drive en aquel momento, no ayudó a que la consola despegara en nuestro país. Y eso que contaba con grandes títulos como *Bomber Man* o *PC*

joyas de la época.

DE BITS:
EL LANZAMIENTO
COSTÓ: 32.900 pesetas
O sea: 10 millones

creada por NEC y
popularidad en Japón,
y llegó a rivalizar
llegada a España, 4
precio de salida y
del momento, no
ra en nuestro
grandes
no PC

Además de lanzar
numerosas revisiones,
NEC hizo de Turbo Grafx la
primera consola en ofrecer
la posibilidad de acoplarle
una unidad de CD-Rom.

Copyright © 2010 by John Wiley & Sons, Inc.

La guerra entre Sega y Nintendo nos regaló algunos eslóganes míticos, como el "eres un fenómeno" de GB, "el cerebro de la bestia" de SNES o "la ley del más fuerte", de Sega. Otros, como "the future is now", de SNK para Neo Geo, también calaron.

El Espacio



SEGA MEGA-CD

FABRICANTE: SEGA S.A. DE B.I. S.
16 bits • SOPORTE: CD-Rom • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 1993 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 50.000 pesetas
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 6 millones

En abril de 1993, un año y medio después de su lanzamiento en Japón, llegaba a España Mega-CD, un 'add-on' para Mega Drive que añadía soporte para CDs en la consola. Las grandes expectativas de esta máquina no terminaron de cuajar en nuestro país debido a su elevado precio, la creciente popularidad de SNES y a un catálogo muy irregular, aunque no exento de juegos como Sonic CD o Lunar, de Studio Alex.

Competir con el chip Super FX de SNES y ofrecer nuevas experiencias interactivas fueron la motivación de Sega para lanzar este añadido de Mega Drive.

Game Boy. ¿Las razones? Pues muchas y muy variadas, como os fuimos contando durante estos más de dos años, pero -principalmente- algunos fallos de diseño (como precio, tamaño, autonomía de las pilas o un catálogo de juegos reducido) y, por supuesto, el buen hacer de Nintendo, que consiguió dar con la fórmula perfecta para que todos quisiéramos llevar una Game Boy en el bolsillo.

Una mirada constante al futuro

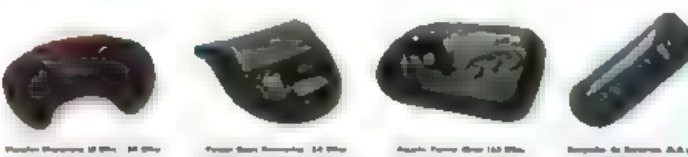
Si hay algo por lo que siempre hemos concentrado nuestros mayores esfuerzos ha sido por ofreceros la información más completa antes que ningún otro medio. Y esto es algo que no solo se vio reflejado en los análisis, imágenes exclusivas o entrevistas de aquella primera etapa de la revista, sino también en las consolas como tal. Si ya en las dos primeras páginas del número 1 de Hobby Consolas os habíamos de la presentación de Lynx II en

Dimos los primeros datos oficiales de Neo Geo AES y de SNES en España, lo que demuestra que la actualidad más candente fue una prioridad desde los primeros días de la revista en el quiosco.

Estados Unidos u os mostrábamos un completo artículo en el que se desgaban las características técnicas de Neo Geo AES, y en el que desvelábamos su precio antes de que se pusiera oficialmente a la venta en España. Meses después éramos los primeros en daros toda la información del lanzamiento de SNES. Al mismo tiempo, nos esforzamos por ofreceros extensos reportajes con los que dar conocer a fondo aquellas consolas que no tenían demasiado tirón en aquel momento, como Turbo Grafx. En definitiva, fueron algo más de dos años apasionantes para los "consolegas", que culminaron con la salida de Mega-CD al mercado español, un añadido para Mega Drive que, si bien no consiguió cuajar, sí que sirvió como primera gran toma de contacto con el formato CD en consolas, algo que cambiaría de forma radical a estas máquinas unos años más tarde. Pero esa ya es otra historia de la que os hablaremos en próximos números de este suplemento...



...Continúa



Vive Una Aventura
SEGA

Nuevas consolas, periféricos, juegos exclusivos... los publicistas de la época sacaron a relucir toda su creatividad en campañas de todo tipo.

comienza la
publicidad

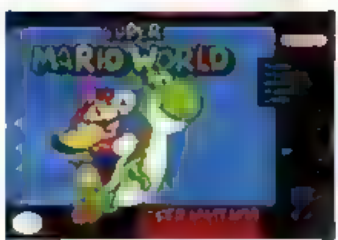
La batalla por el espacio publicitario en la revista Hobby Consolas comenzó en el primer número, cuando se anunció el lanzamiento de la consola Neo Geo AES. La revista se convirtió en un lugar privilegiado para las compañías que querían llegar a los jugadores de la época. Se publicaron anuncios de todo tipo, desde juegos hasta periféricos, y se realizaron campañas de todo tipo. La revista se convirtió en un lugar privilegiado para las compañías que querían llegar a los jugadores de la época. Se publicaron anuncios de todo tipo, desde juegos hasta periféricos, y se realizaron campañas de todo tipo.



¿Yoshis de color verde, amarillo, azul y rojo? Seguro que os suenan estos colores. ¿Del mando de SNES, quizá?



1 un juego de otro mundo super mario world



- COMPANIA Nintendo
- CONSOLA Super Nintendo
- AÑO 1992
- N.º DE LA REVISTA 10
- NOTA 97

¡mosquis!

MIYAMOTO ya qu' se introducía un dinosaurio en anter ores Marios, pero tuvo que esperar a la potencia de SNES para poder llevarlo a cabo

PODER GRABAR LA PARTIDA no era algo muy común en aquellos tiempos, y *Super Mario World* nos dejaba ¡Menuda maravilla!

Mario, el personaje más famoso de Nintendo, fue el encargado de mostrar las bondades de una recién aterrizada SNES. ¡Y vaya si lo hizo!

"El mejor juego de todos los tiempos". Así resumíamos en el número 10 de Hobby Consolas nuestras sensaciones con *Super Mario World*. En su análisis, de 10 páginas, desgranamos todos los secretos de este maravilloso título, que sirvió de acompañamiento ideal a la llegada de SNES a España. Con 7 extensos mundos repletos de niveles de diseño excepcional, una jugabilidad a prueba de bombas gracias a la "fórmula Mario" de NES, que sumaba a su exquisito control una amplia variedad de retos, nuevas habilidades para el fontanero o la genial presencia de Yoshi, el estreno de Mario en los 16 bits se hizo con la mejor nota (compartida) de la primera etapa de Hobby Consolas.



TURBO GRAFX

1	R-Type
2	Blasting Laser
3	Alien Crush
4	Vigilante
5	J.J. y Jeff
6	Dragon Spirit
7	Victory Run
8	Legendary Axe
9	Space Warrior
10	Power Gelf

Super Nintendo

1	Super Mario World
2	F-Zero
3	Super Soccer
4	Super Tennis
5	Super R-Type

Neo Geo

1	Fatal Fury
2	Magician Lord
3	Thrash Rally
4	Soccer Street
5	Robo Army
6	Ghost Pilot
7	Burning Fight
8	Blaze Journey
9	Nem 75
10	Cyber Lip

La primera lista de éxitos de Super Nintendo fue encabezada por *Super Mario World*, al que sucedían *F-Zero* y *Super Soccer*. ¡Casi Nada!

LO NUEVO

JUEGO TOTAL

EL MUNDO MAS DIVERTIDO

EL MUNDO MAS DIVERTIDO

EL MUNDO MAS DIVERTIDO

Mario, el personaje más famoso de Nintendo, fue el encargado de mostrar las bondades de una recién aterrizada SNES. ¡Y vaya si lo hizo!

A la manera siguiente, Mario se levantó con un gran dolor de cabeza. Un extraño presagio le anunció el peligro. Se despertó rápidamente. Pero sus ojos, se cerró su boca y cayó de la posada. ¡Suicó y venció!

¿Qué fue lo que ocurrió? ¿Comprobó que la calle estaba totalmente desierta? Nada ni nadie perturbaba la tranquilidad de su habitación. Pero... ¿dónde se habían metido todos los habitantes del reino? ¿Cómo es que había desaparecido la vida de la posada?

De pronto, la voz de Luigi llamó desde la ventana de la posada. La princesa ha desaparecido. La princesa ha desaparecido. Ambos subieron rápidamente a la habitación de la princesa y comprobaron el vacío que reinaba en ella.

Se leño que buscar al nuevo amigo Luigi. ¡Suicó Mario! ¡Suicó Mario! Pero se acabaron de empezar nuevas aventuras. ¡Suicó Luigi con el mundo!

Super Nintendo se convirtió en un auténtico super juegazo. Desde luego, no podía haberlo hecho de una forma más espectacular.

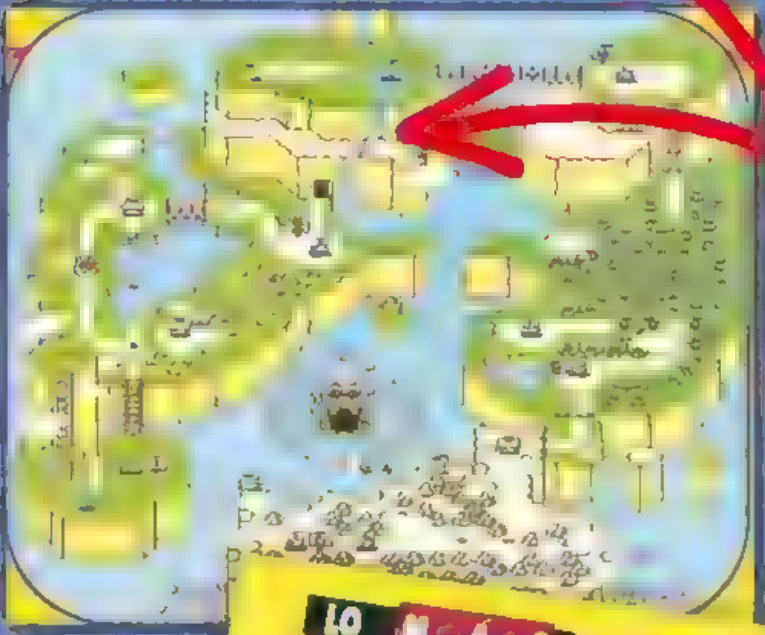


Cabalar a lomos de un dinosaurio capaz de comerse casi cualquier cosa de los escenarios suponía una experiencia de lo más divertida.



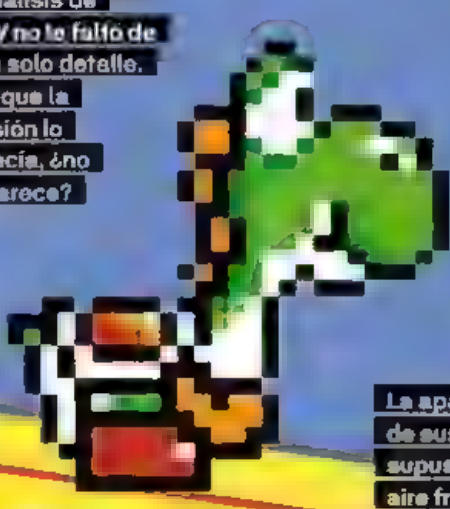
En portada

La primera portada protagonizada por Mario en HC llegó en este número, el 10, ejemplar en el realizamos el análisis de Super Mario World.



Mapas, consejos, guía de objetos, "holobituras" al análisis de SMW no le faltó de ni un solo detalle. Y es que la ocasión lo merecía, ¿no os parece?

Con esta entrega, Nintendo llevó la saga Mario a un nuevo nivel. La enorme potencia de SNES decisiva a la hora de mostrarnos el mejor plataformas de la época.



La aparición de Yoshi y la de sus coloridos hermanos supuso todo un soplo de aire fresco para la mecánica de Mario, que vio incrementadas sus posibilidades.

nuestra nota

Super Mario World tiene el honor de ser el juego con mejor nota (compartida) de los primeros 10 números de Hobby Consolas. Nada menos que un 97 global (con un increíble 98 en jugabilidad) supuso el colofón final para el estreno de un título inolvidable.

LO NUEVO

En este nuevo juego, Mario sigue fiel al divertido esquema de las plataformas, pero lo eleva a la máxima expresión en cuanto a imaginación y originalidad.



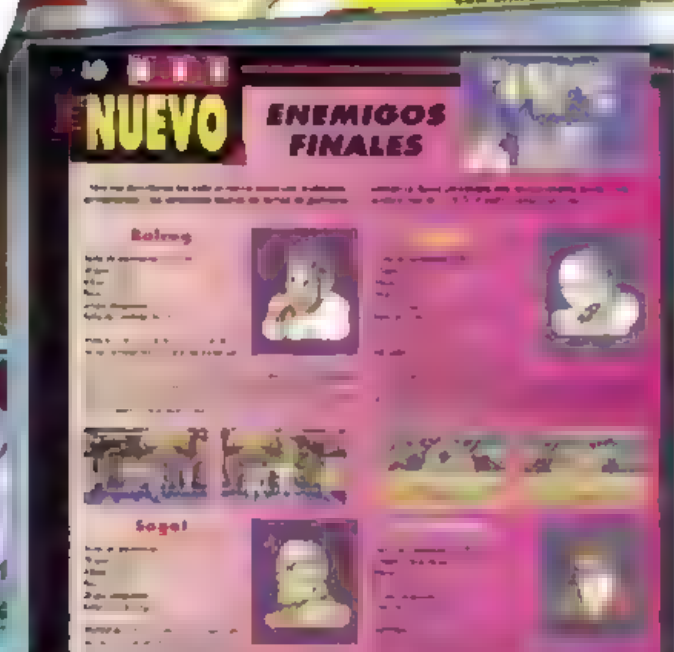
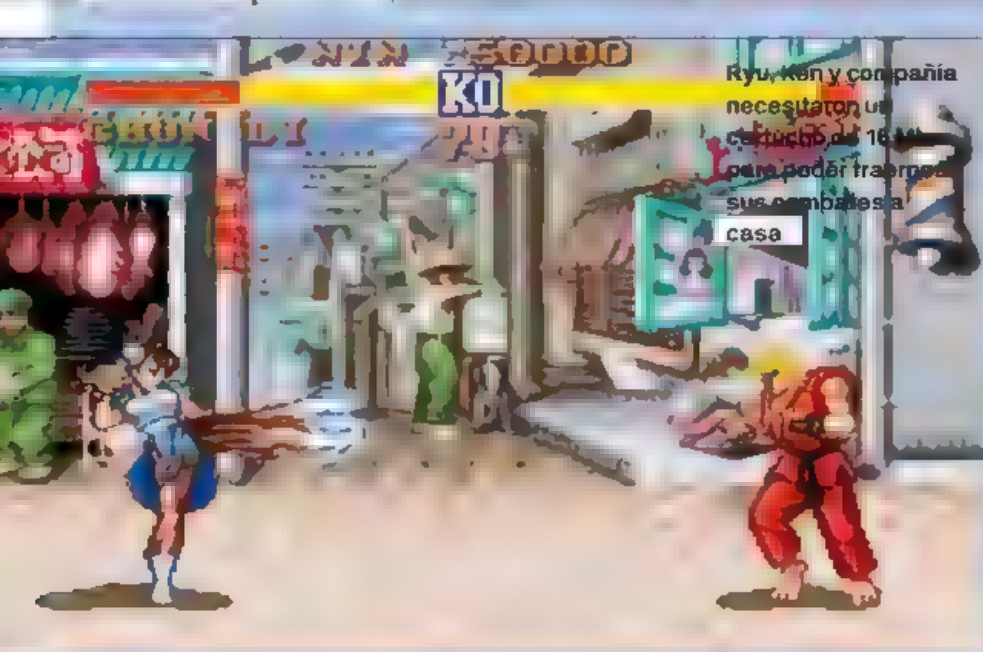
su paso por la revista

El tono entusiasta envolvía a nuestro análisis. Disfrutar de un juego tan divertido, extenso y preciosista en 1992, cuando las consolas de 16 bits acababan de salir, propició que lo calificáramos como el juego definitivo.

La diversión no tiene fin en el mundo de Mario. Cada pantalla, cada rincón oculta múltiples sorpresas.

LAS PUNTUACIONES

Plataformas	NINTENDO	Nº Jugadores: 1 ó 2	Nº Continuaciones: Infinitas
		Dificultad: ¿Dificultad? ¡Esto es una delicia!	Nº de fases: 96
			Todo, pero la posibilidad de salvar partidas, es total.
	92		
	95		
	98		
97			



2 el puño de la bestia street fighter 2



- COMPANIA: Capcom
- CONSOLA: Super Nintendo
- AÑO: 1992
- N° DE LA REVISTA: 10
- NOTA: 96

¡mosquis!

APARECÍAN 12 LUCHADORES en el juego, pero los jefes finales (Balrog, Vega, Sagat y M. Bison) no era elegibles.

EL MODO EDITION se activaba mediante un truco y habilitaba los combates entre dos personajes iguales.

Ya habíamos oído antes eso de "llévate una recreativa a casa". Pero con Street Fighter II para SNES, Capcom dio un nuevo sentido a esa frase.

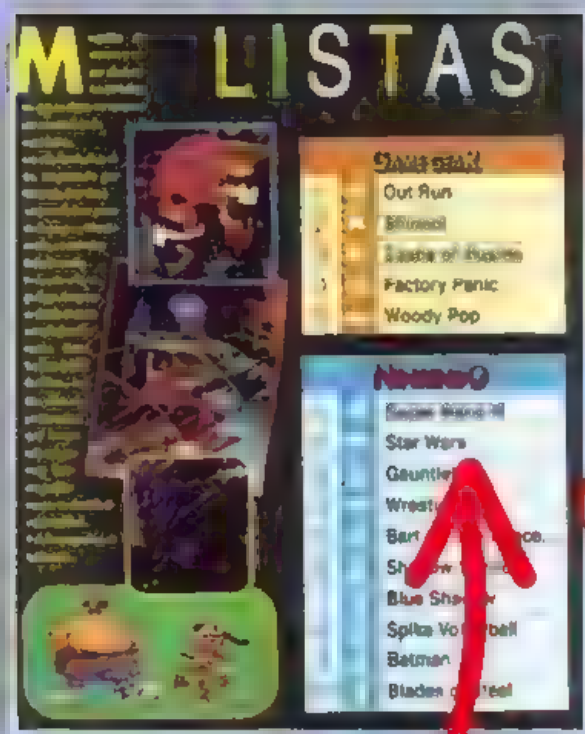
9 largos meses tuvimos que esperar desde que Capcom anunciara la conversión de su recreativa de lucha más famosa del momento para disfrutar de Street Fighter II en SNES. Eso sí, os aseguramos que la espera mereció la pena. Y es que la calidad que atesoraba este cartucho, que "dob.aba sus chips", hasta alcanzar la friolera de 16 Megas de memoria, parecía pertenecer a otra época, mucho más lejana de aquel final de 1992. Con un apartado técnico impecable y la legendaria diversión que todos conocéis de sobra, en nuestro análisis que incluía una completa guía con todos los luchadores- no nos tembló la mano a la hora de calificarlo como el mejor juego de lucha del momento y del futuro a medio plazo.



nuestra nota

Un juego de lucha casi perfecto que recibía una adaptación increíble en consola fueron motivos más que suficientes para otorgarle un 97, aunque su precio fuese más alto que otros títulos.

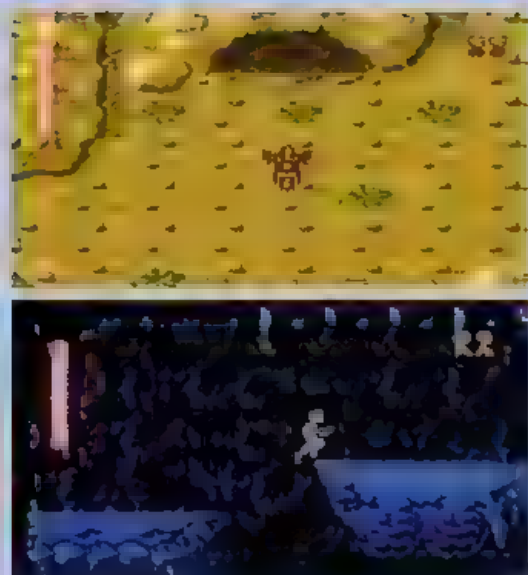
LAS PONTUACIONES			
 CAPCOM N° de jugadores: 1 o 2 Unidades: Seis chips distintos	N° Continuaciones infinitas N° de niveles: 12	 Todo el cartucho perfecto. Como tener una auténtica recreativa en casa.	 Nos llamamos que es el mejor juego de lucha que se ha hecho jamás.
 96	 95	 98	 97



Solo Mario, con Super Mario III, fue capaz de hacer frente al poder de la Fuerza que desprendía este cartucho.



Las recreaciones de personajes como Han Solo o Luke Skywalker eran una maravilla para la época



3 una estrella del pasado star wars

hace mucho tiempo, en una revista muy, muy lejana, un grupo de redactores rebeldes se aliaron para analizar un juego que parecía llegado de otra galaxia. ¡Y la Fuerza estaba con ellos!

Donde muchos otros fallaron anteriormente, Lucas Film Games consiguió con este juego dar, por fin, con la fórmula correcta. Y es que *Star Wars* para NES no solo consiguió recrear de una manera muy fiel el rico y vasto universo la primera película de La Guerra de las Galaxias, sino también marcarse un juego absolutamente redondo en el plano jugable. Si ya únicamente tener la oportunidad de manejar a personajes como Han Solo o Luke Skywalker, surcar los desérticos parajes de Tatooine o participar en intensos combates espaciales a bordo del Halcón Milenario ya era algo que nos atraía de por sí, la genial integración de sus varios estilos de juego en un mismo cartucho consiguió que nos rindiésemos ante su calidad.



- COMPAÑIA: Lucas Film G.
- CONSOLA: NES
- AÑO: 1982
- N° DE LA REVISTA: 4
- NOTA: 96

imosquis!

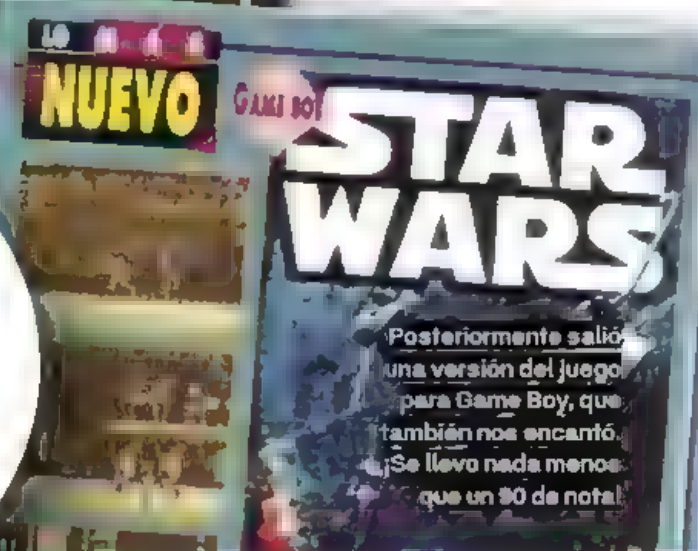
SALIÓ 15 AÑOS DESPUÉS del estreno de la primera película (Episodio IV) de Star Wars

LAS MELODÍAS ORIGINALES de la cinta no fallaban a la cita, aunque adaptaciones (muy apañadas) en chiptune.

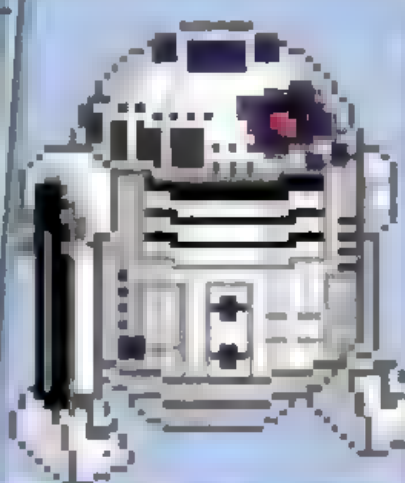


su paso por la revista

La imponente publicidad del juego que Nintendo publicó en nuestra páginas rivalizó con el completo análisis que le dedicamos, que incluía una enorme pantalla del Halcón Milenario con todo el poderío de los 8 bits.



Posteriormente salió una versión del juego para Game Boy, que también nos encantó. Se llevó nada menos que un 90 de nota!

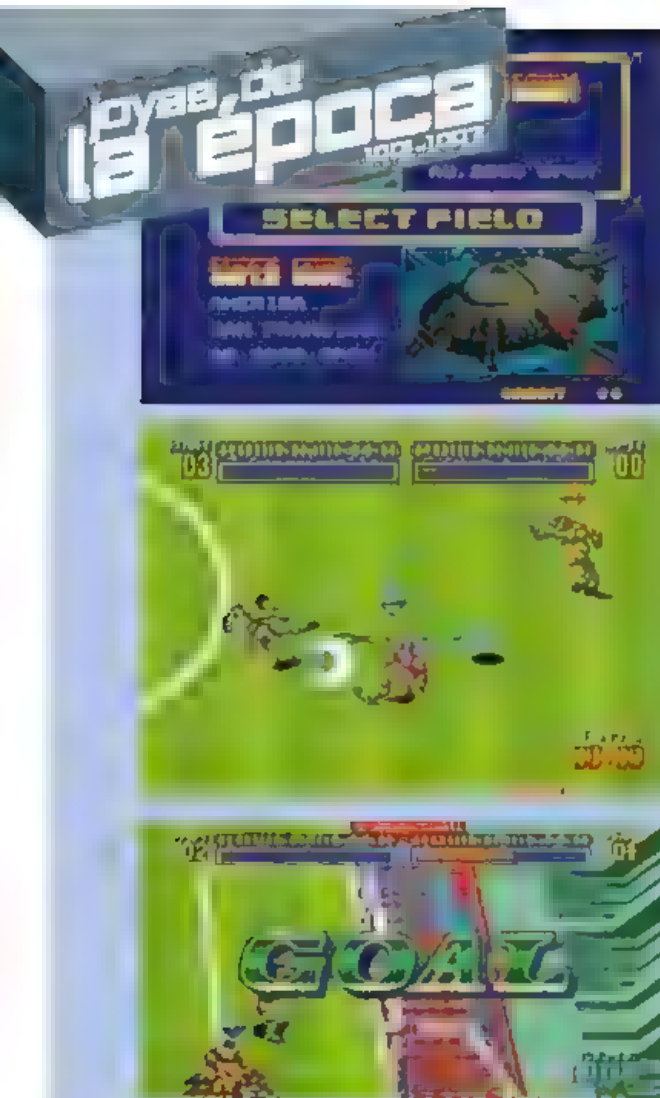


nuestra nota

Por ambientación, estilo de juego, gráficos... *Star Wars* se convirtió en el juego basado en la peli que siempre habíamos soñado, y así se reflejó en las puntuaciones del número 4 de HC.



LAS PUNTUACIONES			
	LUCAS FILM GAMES	Nº Continuaciones: 10	Nº de fases: 5
Arcade	Nº jugadores: 1	Edición: Que a veces es un juego	
	96		Todo, hasta el plástico de
	95		Que no lo hayamos tenido antes en nuestras manos
	95	96	



el paso de la revista

Soccer Brawl llegó sin hacer demasiado ruido a la redacción, por lo que solo le dedicamos un completo análisis. Eso sí, sus virtudes le hicieron convertirse en uno de los juegos con mejor puntuación del momento.

Afortunadamente, nunca existieron este tipo de deportes en la realidad. Para mientras tengamos la oportunidad de vivirlos en un consola.



4 el fútbol del futuro soccer brawl



- COMPANIA: SNK
- CONSOLA: NEO GEO AES
- AÑO: 1992
- N.º DE LA REVISTA: 12
- NOTA: 96

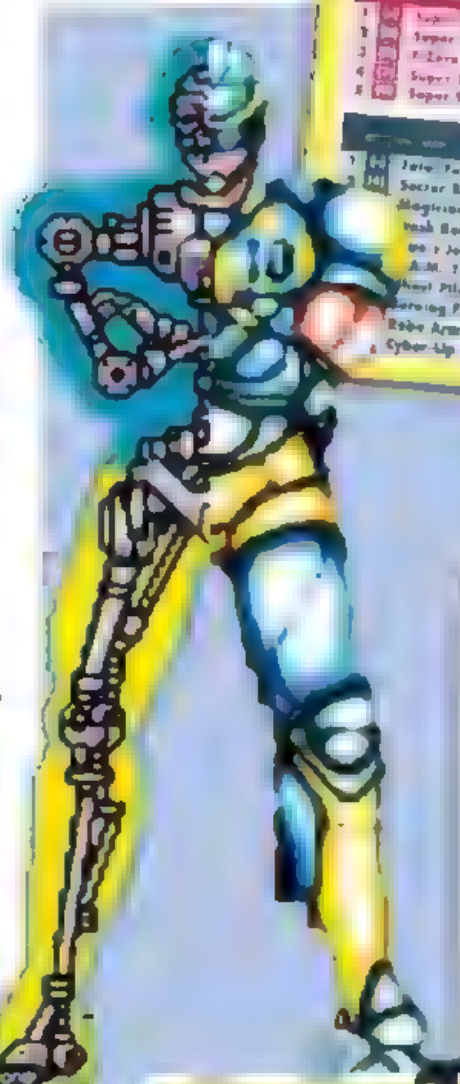
¡mosquis!

EL ARCADE llegó a los salones recreativos en 1991 un año antes que esta versión.

ESPAÑA se encontraba entre los 8 equipos disponibles. ¡Cómo imaginar que, 20 años después, tendríamos un Mundial y 2 Eurocopas!

La mezcla de fútbol y elementos futuristas funcionó a la perfección en esta máquina recreativa, cuya conversión a su versión doméstica nos dejó realmente alucinados.

Con un catálogo repleto de juegos de lucha, NEO GEO AES, con SNK como delantero centro, marcó un gol por toda la escuadra con Soccer Brawl, un arcade de fútbol futurista que supuso todo un soplo de aire fresco para su repertorio. ¿Su propuesta? No podía fallar: unos vertiginosos partidos 7 contra 7 en los que cada selección nacional contaba con un jugador destacado, o Head Master, que destacaba sobre los demás y tenía una serie de habilidades especiales. La única regla de estos encuentros era que todo valía con tal de subir un tanto al marcador, algo que incluía súper tiros o alguna que otra "galleta" a los jugadores rivales. Diversión con sabor arcade rápida, efectiva y de calidad que degustaron los poseedores de esta preciada consola.



El segundo mejor puesto de Neo Geo del momento fue para este arcade deportivo de corte futurista.

nuestra nota

Una notaza para un juego sobresaliente en todos sus aspectos, y que conseguía transmitirnos las mismas y emocionantes sensaciones que su homónimo de los salones recreativos.



The screenshot shows the title screen of the Game Boy game 'Mega Man'. The title 'MEGA MAN' is displayed in a large, stylized font at the top. Below it, a list of levels is shown, each with a number and a name. A red arrow points to the title 'MEGA MAN'.

Level	Name
1	Stage 1
2	Robot
3	Stage 2
4	Stage 3
5	Stage 4
6	Stage 5
7	Stage 6
8	Stage 7
9	Stage 8
10	Stage 9

Por la puerta grande. Así fue el estreno
de Sonic 2 en la revista, en la que
consiguió hacerse con el número 1 del
ranking de Mega Drive.

REPORTAJE



**¡Todo listo
para el
regreso de
un mito!**



**MUCHO
MÁS QUE
SONIC**

Amiloride prevents

el regreso del erizo

sonic 2

La mascota de Sega regresó a Mega Drive junto al entrañable Tails, un zorro que aportaba mucho más que simple compañía al erizo más rápido de las consolas. ¡Vaya dúo!

Después del exitazo del primer Sonic en 16 bits, las expectativas con el nuevo juego de la mascota de Sega en Mega Drive estaban por las nubes (de Emerald Hill Zone, claro). Por suerte, nuestros más optimistas deseos se cumplieron y el erizo azul potenció su mecánica habitual para regalarnos un juego memorable. Empezando por el añadido de Tails, un nuevo personaje que acompañaba a Sonic de forma automática, o que podía ser controlado por un segundo jugador, los niveles plataformeros de esta nueva entrega de la saga nos dejaron boquiabiertos gracias a su variedad, complejidad y a un ritmo más vertiginoso que nunca. Jamás el Dr. Robotnik nos puso las cosas tan difíciles... y divertidas.

- COMPANIA **Sega**
- CONSOLA **Mega Drive**
- ANO: **1992**
- N° DE LA REVISTA **14**
- NOTA **96**

imosquis!

FUE EL JUEGO MÁS VENDIDO
de la historia de Mega Drive
superando los 6 millones de
copias distribuidas

IBA A SALIR EN MEGA CD en una versión mejorada, pero al final Sega desechó la idea y no desarrolló la adaptación.



La puntuación de *Sonic 2* fue sobresaliente. Y es que pocos fallos fuimos capaces de encontrar a la segunda aventura del erizo en Mega Drive, que logró superar al original en todos sus apartados.

LAS PUNTUACIONES

SEGA

3. 2015年12月31日，甲公司“应付账款”科目所属各明细科目期末贷方余额如下表所示：

100

97

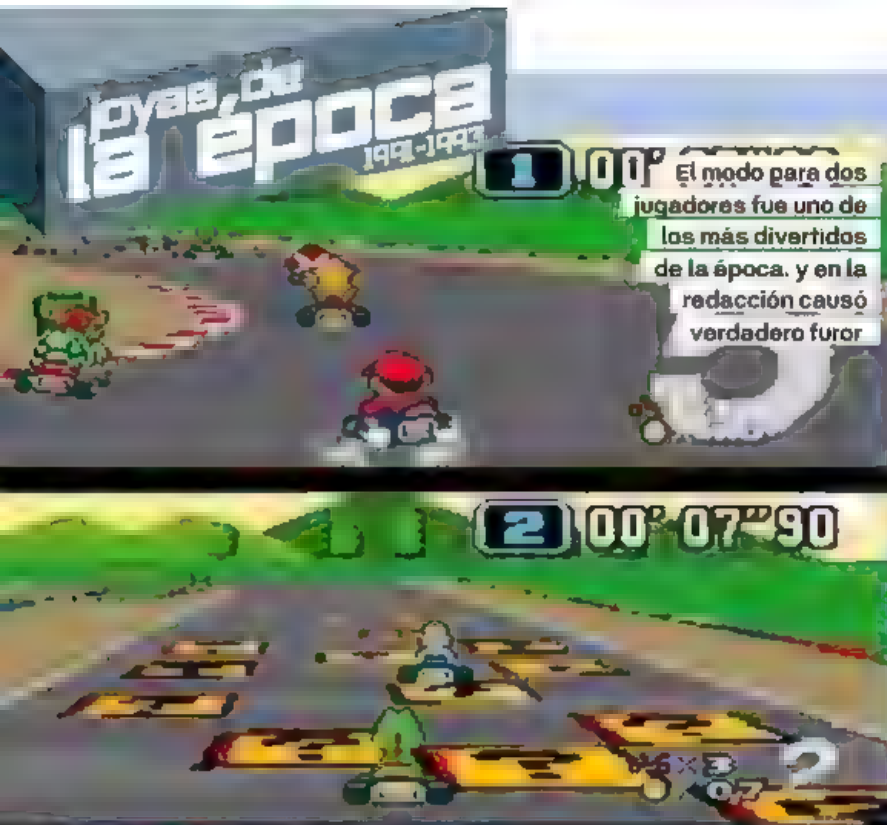
95

06



the history

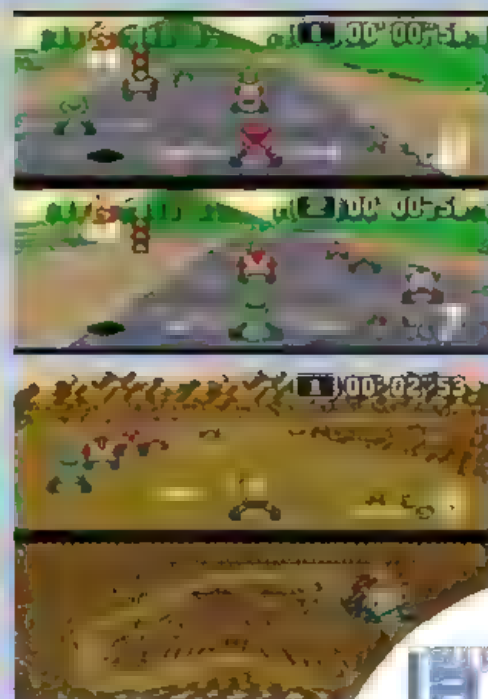
1991-1993 : la histoire de hobby consoles 17



1 00' 00"

El modo para dos jugadores fue uno de los más divertidos de la época, y en la redacción causó verdadero furor

2 00' 07" 90

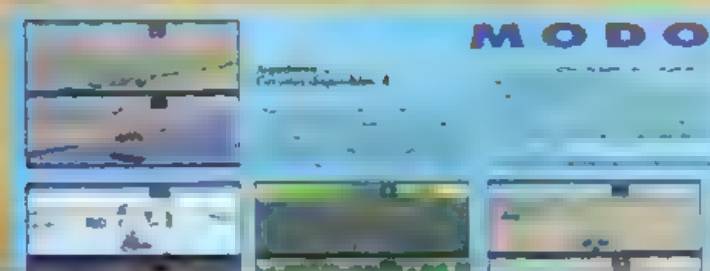


la revista

Una completa preview precedió al aún más extenso análisis de *Super Mario Kart*, en el que destripamos todas sus posibilidades, como los modos de juego, la utilidad de los objetos especiales o el número de circuitos.

6 páginas de nuestra revista fueron necesarias para explicar, en nuestro análisis, las muchas bondades y opciones de este juego

UNIDOS POR EL MOTOR



MODO BATALLA

6 las carreras más locas super mario kart



- COMPANIA Nintendo
- CONSOLA Super Nintendo
- AÑO 1993
- N.º DE LA REVISTA 16
- NOTA 96

¡mosquis!

NO IBA A SER UN MARIO. Nintendo, que estaba a punto de desarrollar un juego de karts, lo decidió con el desarrollo ya en marcha

EL MODO 7, visto por primera vez en F-Zero, se usó para crear el efecto de profundidad de sus gráficos

Caparazones teledirigidos, resbaladizos plátanos, setas aceleradoras y mucha, mucha diversión se dieron cita en este increíble cartucho para Super Nintendo.

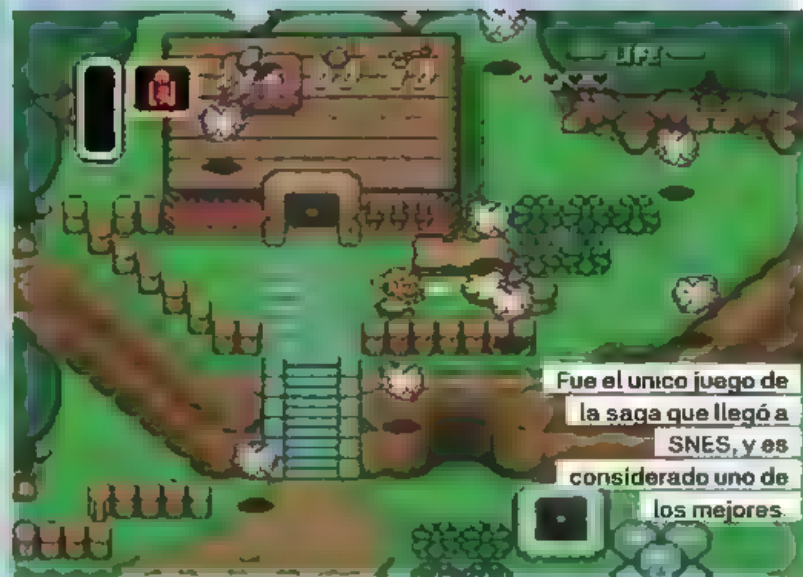
El lado más inquieto de Mario, al que ya habíamos visto fuera de sus saltos habituales protagonizando, por ejemplo, un juego tipo *Tetris* (*Dr. Mario*) o dándole al putt en *NES Open Tournament Golf*, alcanzó su punto álgido en *Super Mario Kart*, un alocado juego de carreras protagonizado por los personajes más famosos de Nintendo, que se convirtió en un auténtico pelotazo nada más cruzar la línea de salida en SNES. Y es que era muy difícil resistirse a la increíble diversión que proporcionaba este cartucho, que enamoraba desde el primer momento gracias a unas competiciones, de diferente cilindrada, a las que no les faltaba de nada, como un elevado número de circuitos, unos geniales gráficos, graciosos objetos con los que atacar a los rivales y un épico modo para dos jugadores.



nuestra nota

La propuesta de Super Mario Kart no solo consiguió convencer-nos, sino que nos atrapó sin remedio. Toda una oda a la diversión a la que otorgamos una puntuación a la altura.

LAS PUNTUACIONES			
	NINTENDO	N.º DE LA REVISTA	16
	Puntuación	Puntuación	96
	93	94	97
	96	96	96



Fue el único juego de la saga que llegó a SNES, y es considerado uno de los mejores.

7 la aventura continuó en snes

the legend of zelda a link to the past



Bienvenido amigo mapa



- COMPAÑIA Nintendo
- CONSOLA Super Nintendo
- AÑO 1993
- N° DE LA REVISTA 16
- NOTA 96

imosquis!

SU CARTUCHO ERA DE 1 MB, el doble de lo habitual. Lo que permitió a Miyamoto crear un juego mucho más rico.

LA HABITACIÓN SECRETA, o de Chris Houlihan, tomó su nombre del ganador de un concurso de la época. Era muy difícil de encontrar.

unque su título hablaba de un "vínculo al pasado", esta entrega de la saga Zelda nos hizo descubrir que el futuro de las aventuras había llegado. ¡Menudo juegazo de rol se marcó Nintendo en su nueva consola!

La Trifuerza se apoderó de nuestra redacción cuando, por fin, pudimos disfrutar del primer Zelda para Super Nintendo. Si ya en 8 bits las aventuras de Link nos parecían insuperables, con *The Legend of Zelda a Link to the Past* Nintendo se superó a sí misma y nos brindó lo que calificamos no solo como uno de los 3 mejores juegos de la consola, sino como "la más sobresaliente aventura de todos los tiempos". Y no exagerábamos. Desde su alucinante mapa, viajar por todo su vasto mundo mientras vivíamos una épica aventura hizo que nos sintiéramos, de una forma mucho más profunda que nunca, como un verdadero elfo en tierras Hylianas.

la revista

El análisis de Zelda fue casi tan mágico como la historia de la saga, que -por cierto- os contamos con todo detalle, al igual que el resto de detalles, como el novedoso mapa o las nuevas habilidades de Link.

SUPER NINTENDO	
1º	STREET FIGHTER II
2º	SONIC 2
3º	Super Mario Kart
4º	Super Castlevania IV
5º	Prince Of Persia
6º	Pilot Wings
7º	Super Ghouls n Ghosts
8º	Super Probotector
9º	U. N. Squadron
10º	The Legend Of Zelda

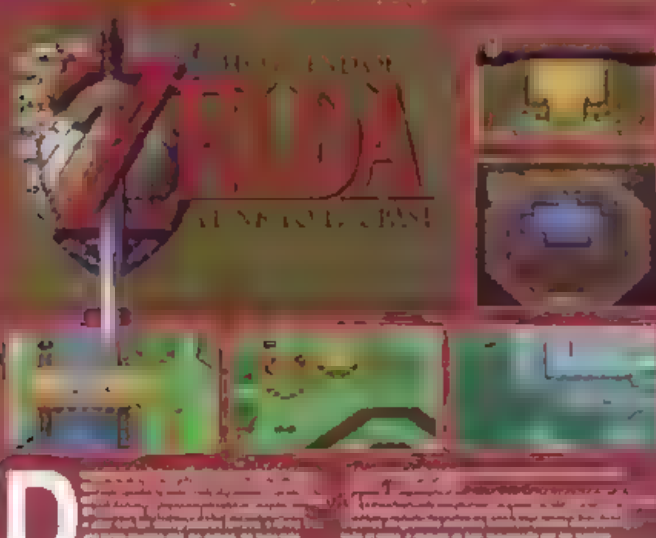
La aventura de Link se hizo con el segundo puesto de la lista de éxitos de Super Nintendo de forma inmediata.

nuestra nota

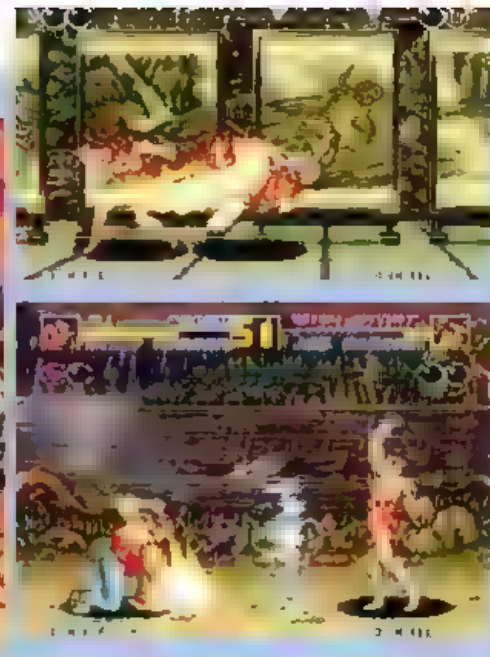
Un RPG soberbio en todos los aspectos que consiguió emocionarnos. Como único punto negativo destacamos la falta de traducción al castellano de sus textos. ¡Pero se llevó un merecidísimo 96!



LO MÁS NUEVO LA AVENTURA DE TU VIDA



LAS PUNTUACIONES	
SEGA	97
Atari	95
Amiga	96
96	



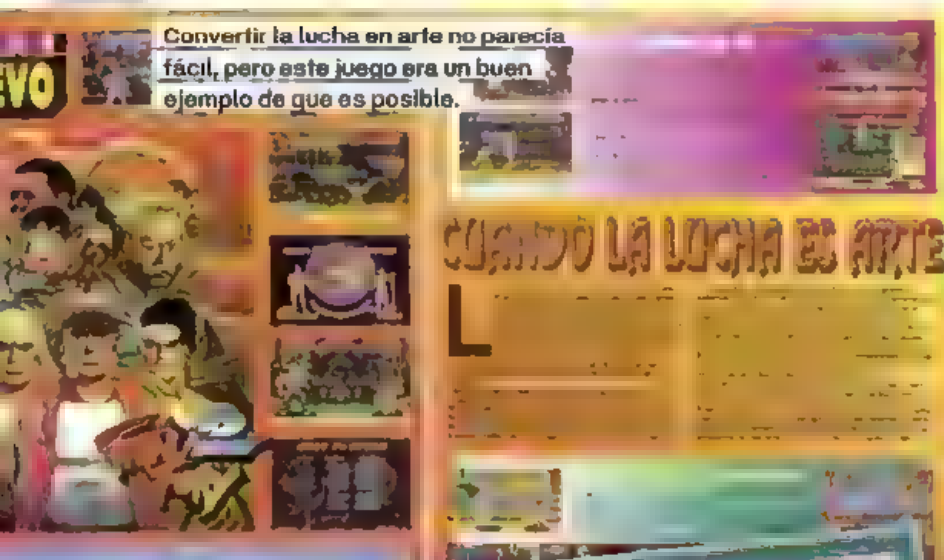
8 fatal fury 2



- COMPAÑÍA SNK
- CONSOLA NEO GEO
- AÑO 1993
- N° DE LA REVISTA 20
- NOTA 96

Los hermanos Bogart volvieron a golpear... y lo hicieron con más fuerza que nunca gracias al buen hacer de SNK y a la potencia de Neo Geo.

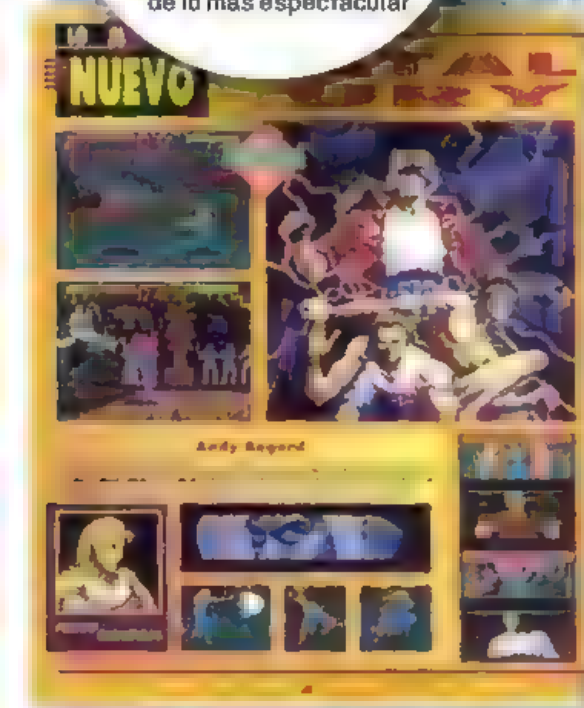
La continuación de Fatal Fury superó en todos los aspectos al original y sirvió, una vez más, para demostrar que SNK y Neo Geo eran la combinación perfecta si lo nuestro eran los juegos de lucha. Gráficamente sin rival y con una endiablada jugabilidad, Fatal Fury 2 fue uno de los mejores de su género en aquella época y consiguió dejarnos con la boca abierta.



Convertir la lucha en arte no parecía fácil, pero este juego era un buen ejemplo de que es posible.

su paso por la revista

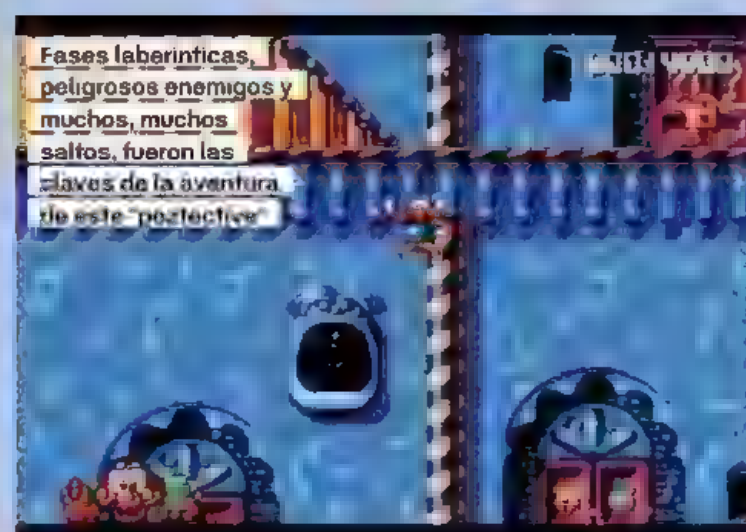
Ya habíamos hablado de Fatal Fury en el pasado (versión de Mega Drive incluida), pero a esta segunda parte le dedicamos un análisis de lo más espectacular



nuestra nota

El elevado precio del juego fue el único handicap que hallamos en un título que casi rozaba la perfección.

NEO GEO
ARCade
SNK
SNK
Nº jugadores: 1 y 2
Videos: 2
Nº de fases: 12 y 2 bonus
Niveles de Dificultad: 4
Nº Continuas: 4
Megas: 106
96
92
94
96
96
96



9 james pond 2 robocod



- COMPAÑÍA EA y Millenium
- CONSOLA Mega Drive
- AÑO 1992
- N° DE LA REVISTA 7
- NOTA 95

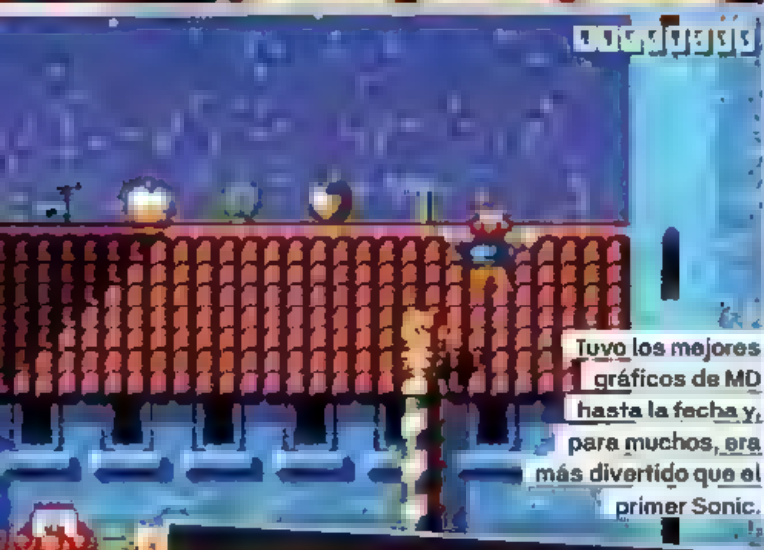
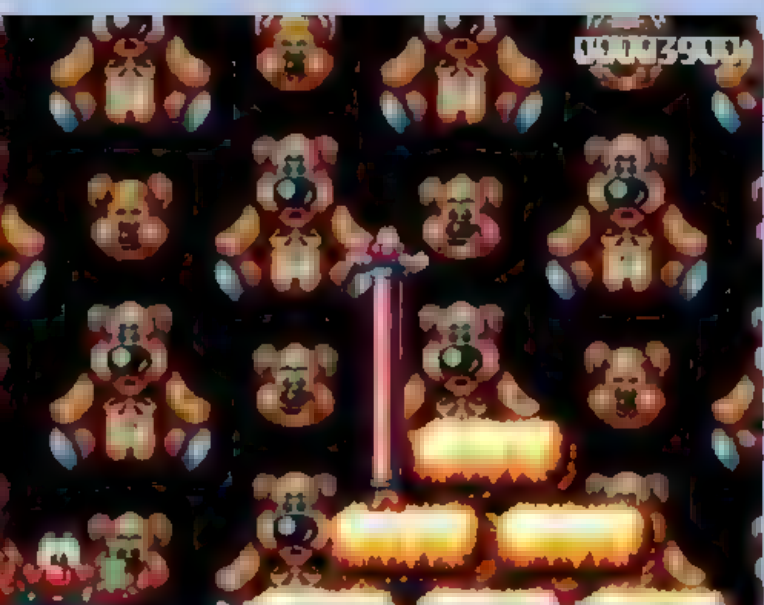
Segundas partes sí que fueron buenas. Y si no que se lo digan a James Pond, que se marcó un regreso absolutamente brillante.

Un pez detective, que respondía al nombre de James Pond, fue el original personaje encargado de revolucionar las plataformas en Mega Drive, llegando a rivalizar con el mismísimo Sonic. Por méritos propios, este cartucho se convirtió en uno de los mejores juegos de la consola gracias a su excelente realización, que aunaba una diversión a prueba de cañas de pescar y una factura técnica brillante. ¡Una verdadera joya de la época!



su paso por la revista

Pasa a que la primera parte pasó desapercibida, con James Pond 2 nos volcamos para daros a conocer las grandes virtudes de este pez, que fue toda una sorpresa.



Tuvo los mejores gráficos de MD hasta la fecha y, para muchos, era más divertido que el primer Sonic.

DE EXITOS

MEGA DRIVE	SEGA
1 James Pond 2	1 Sonic
2 Sonic	2 Shadow of the Beast
3 Kid Chameleon	3 Asterix
4 The Immortal	4 Castle of Illusion
5 Castle of Illusion	5 Donald
6 Shadow of the Beast	6 Bonanza Bros
7 Thunder Force III	7 Super Kick Off
8 Tiki	8 Mercs
9 Tiki	9 Klax
10 Hellfire	10 Ghouls 'n Ghosts

Nuestro análisis incluyó varios "Hobbytrucos" que hacían más fácil la vida del peculiar detective.

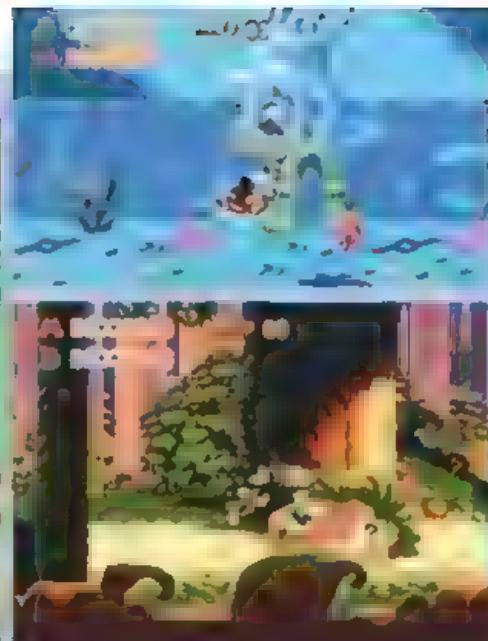
nuestra nota

Un juego alucinante en todos sus apartados que se llevó un 95. ¡Un auténtico pelotazo para los "plataformeros"!

LAS PUNTUACIONES	
ELECTRONIC ARTS - MILLER	Nº de juego 4
97	Gráficos, sonido y jugabilidad totalmente perfectos.
93	Que no salgas corriendo a por él
92	
95	



Las referencias a los clásicos de Disney eran todo un puntazo



10 world of illusion

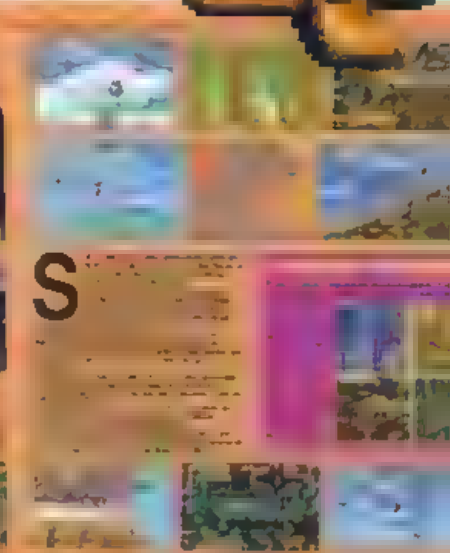
La magia de Disney se fusionó con la experiencia de Sega para regalarnos un título de plataformas único y totalmente irrepetible.

Tras Castle of Illusion, Mickey Mouse volvió a Mega Drive acompañado del Pato Donald para marcarse una aventura tan mágica como algunas de sus referencias a grandes clásicos de Disney, como Pinocho, La Sirenita o Alicia en el País de las Maravillas. Arte en movimiento y un excepcional modo para dos jugadores hicieron de este juego uno de los indispensables de Mega Drive.

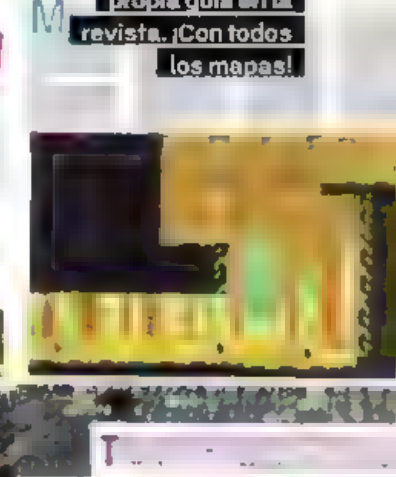
- COMPANIA Sega
- CONSOLA MD
- AÑO 1992
- N.º DE LA REVISTA 16
- NOTA 95



su paso por la revista. Una preciosa portada, una completa guía y un largo análisis fueron solo parte de la cobertura que ofrecimos a este juego, al que seguimos muy de cerca en todo momento.



El juego tuvo su propia guía en la revista. ¡Con todos los mapas!



nuestra nota

Destacamos su brillante apartado técnico y artístico, pero el resto de aspectos no le iban a la zaga. ¡Juegazo!

LAS PUNTUACIONES	
96	Gráficos, sonido, jugabilidad, todo perfecto. ¡Un auténtico pelotazo para los "plataformeros"!
93	Que no salgas corriendo a por él
95	
95	

HORÓSCOPO CONSOLERO

Saber si te iban a favorecer los astros consoleros el próximo año fue posible gracias al horóscopo que incluimos en Navidad del 92.

¿SABÍAS QUE...?

Decidir el juego de portada del número 1 tuvo su miga. La apuesta inicial era por Sonic, pero como sabéis al final fue para Los Simpson. Amalio Gómez os cuenta por qué en la página 30.

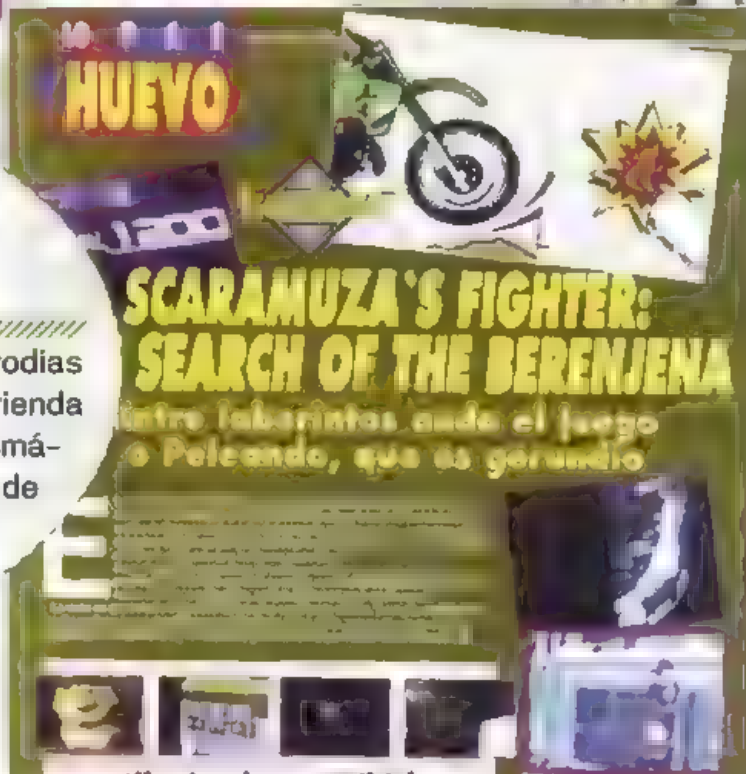


curiosidades de
la revista

La primera etapa de Hobby Consolas dejó para el recuerdo cientos de anécdotas y momentazos. Aquí os mostramos una selección de algunos de los más relevantes y divertidos.

Concursos increíbles

Arrancar la revista regalando 1.000 Game Boy fue solo un anticipo de los numerosos concursos que llegarían después. Cientos de consolas, como Neo Geo Geo, Super Nintendo o Mega CD, y muchos más juegos para todas las plataformas salieron de nuestra redacción hacia los hogares de los ganadores de nuestros sorteos.



¡QUÉ LOCURA!

Consolas inventadas, análisis de parodias de juegos... aquí es donde dábamos rienda suelta a nuestra imaginación y plasmábamos todas las neuras, en clave de humor "a la española", que se nos ocurrían.

moldeando hobbyconsolas

Poco a poco, y con vuestra inestimable ayuda, fuimos ampliando horizontes y creando nuevo contenido y secciones en nuestras revistas. Algunas se mantienen hoy en día!

Entrevistas exclusivas

Allí donde estaba la noticia, y grabadora de cassette en mano, acudíamos a entrevistar a todo tipo de figuras del mundillo

Entrevista

Mark Alexander, Director general de Sega Europa

«Para Sega, España es un mercado extraordinariamente importante.»

Ante los ojos de las vitrinas de España de los especialistas de los principales puntos de venta de videojuegos no dejan de sucederse. En esta ocasión fue Mark Alexander, quien a su paso por Madrid, nos comentó algunas aspectos interesantes de la situación actual de Sega en nuestro país y en el mundo.

Alexander, quien a su paso por Madrid, nos comentó algunas aspectos interesantes de la situación actual de Sega en nuestro país y en el mundo.

Entrevista

EL ÚLTIMO IMPERADOR



Yuji Naka, creador de Sonic, el Sr. Todori, director general de Nintendo... grandes personalidades del sector de la época respondieron a nuestras preguntas.

Batman Returns

BIG IN JAPAN

Read Blaster FX

Rival To

Estreno de "Big in Japan"

Saber lo que se cocía en Japón, cuna de los videojuegos, no era fácil, pero gracias a este espacio os acercamos la actualidad consolera nipona

Batman Returns para SNES tiene el honor de ser el primer juego del que hablamos en Big in Japan, sección que se estrenó en el número 19 de la revista.

Nace "Rumores"

El número 5 de HC inauguraba los rumores, una de vuestras secciones favoritas, y en la que os contábamos los últimos cotilleos y pistas de las que nos enterábamos

Verdaderamente, es que el proyecto...

La Bartmanía ataca de nuevo. El popular personaje de pelos en punta y ojos de huevo tiene nuevo papel en el mundo Nintendo. Tras haber dejado atrás su misión espacial y la fuga del campo de la muerte, Bart debe enfrentarse ahora al mundo, ni más ni menos, en una

TELÉFONO ROJO

¡Hola, amigos! Premilid que me presenta. Me llamo Yen y soy modorra aparte, uno de los mayores entusiastas en consolas del mundo. A partir de hoy estaré en estas páginas a vuestra disposición. Cualquier problema que tengáis, cualquier truco que queráis saber, cualquier cosa que se os ocurra no lo dudéis, navidadme en una carta y trataré de contestarla lo antes posible. Eso sí, debéis poner en el sobre: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A. Carretera de Irún Km 12 400 MAOIND indicando en una esquina, TELÉFONO ROJO. ¡Animo, espero vuestras cartas!

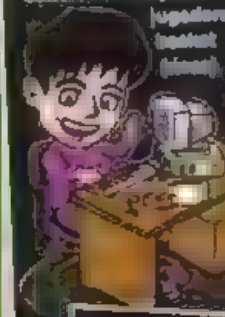


YEN SE PRESENTA

¿Cuántas veces habremos oído la pregunta de quién es Yen? ¡Pero si es muy fácil! Yen es nuestro mayor experto en videojuegos y responsable de contestar vuestras preguntas en el Teléfono Rojo. ¡Esta es la primera "Yen"!

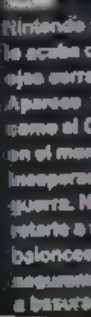
TENIENTE RIPLEY

Tiene 23 -lacos- y comenzó en este de los videojuegos con una N.E.S. Le piran los juegos de aventura como "Bolt of Olympus" y promete de ser un deporte en el "Star Force" le trae por la calle de la amargura. También se considera una gran



PIPO

En su D.N.I. pone que nació en el 68. Le vuelven loco los cartuchos de deportes y "The Legend of Zelda" de Game Boy.



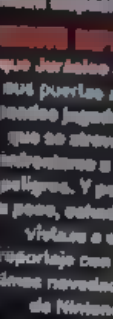
LOLOCO

Paseo las calles de la ciudad luciendo sus camisas desde hace más de dos décadas. Hombre de mundo donde los haya, con él llegó el ordenador. Su curuleo repleto de las interminables noches



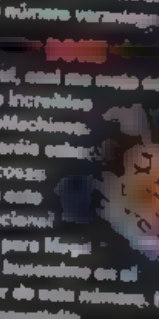
LOLOCO

Terminó la cuenta. El Mega Cd está lleno con abundantes novedades está a punto de salir. Como apéndice, aquí tenéis los últimos más importantes que aparecerán en el número. La nueva edición del compendio está ya a vuestra disposición.



CHULA DE VÍ

Con los colores del verano más mejor que... Prehisteria para destruir de las aventuras del pequeño Chuck Jander, que llega a cinco líneas de código de programación y programación.

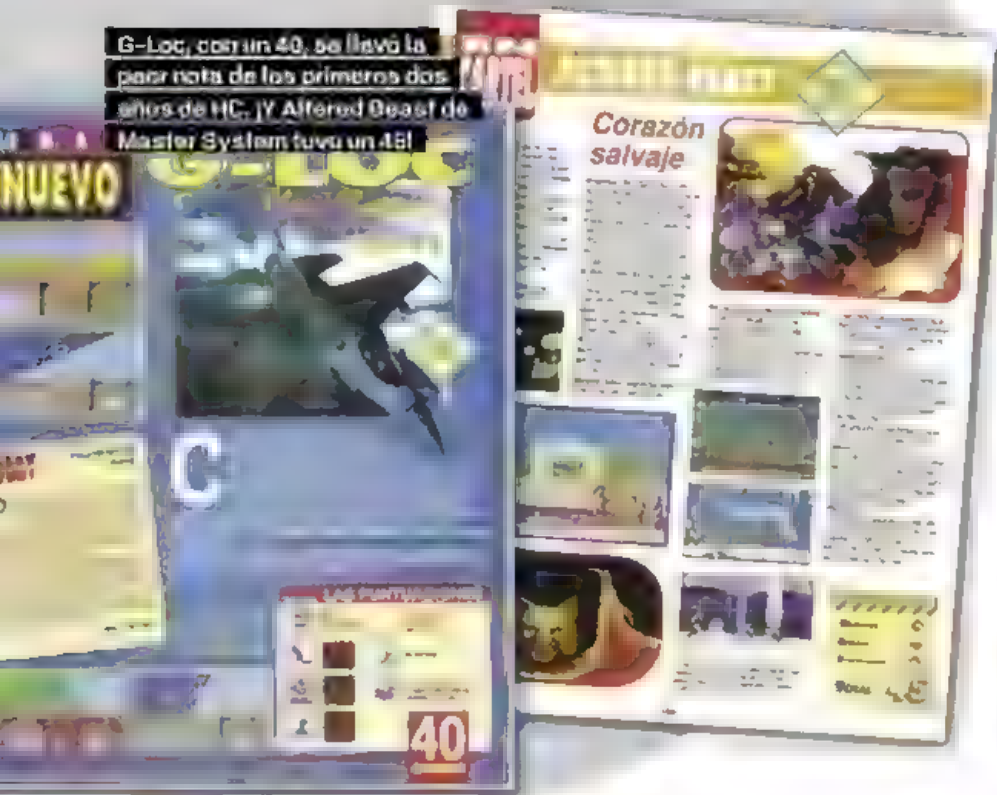


Caricaturas de los redactores

Unas divertidas ilustraciones creadas por José Luis Sanz, redactor de la revista por aquel entonces, servían de carta de presentación a nuestro equipo, que firmaba con seudónimos de rollo muy noventero.

Grandes batacazos

Aunque tuvimos la suerte de disfrutar de juegos brutales, también nos llevamos alguna que otra decepción. ¡Y fuimos bastante duros!



LOS REGALOS

Suscribirse a la revista siempre ha sido la mejor opción, sobre todo si al hacerlo os regalamos cosas tan molonas como un reloj de pulsera con la forma de Game Boy o un puntero Walkman.



LISTAS DE ÉXITOS

En esta imagen tenéis la primera lista de éxitos que publicamos en Hobby. ¡Sí, la del número 1! La verdad es que no fue nada fácil confeccionarla dada la cantidad de juegos que existían.

moldeando hobbyconsolas



Comienzan las comparativas

Todo un clásico. ¿Qué consola comprar? ¿Cuál es el mejor juego de fútbol? Con nuestras comparativas las dudas eran mucho menores.



¡Los reportajes son exclusivos!!

Ferias internacionales, presentaciones de juegos, nuevas consolas... En Hobby Consolas no se nos escapaba nada, daba igual donde o cuando sucediera.

Estreno Game Masters

A cargo de Marcos García (The Elf) en estos reportajes os contábamos todos los secretos de las consolas del presente y del futuro.

La nueva generación del HARDWARE

No había consola que se nos escapara de nuestra completísima disección, que aportaba todo tipo de información y datos técnicos.

¿SABIAS QUÉ...?

Los mapas desplegable se incluían junto a los primeros números. Estos precursores de las guías mostraban los niveles completos de algunos juegos y trucos, pistas...



LOS ESPECIALES

Los suplementos, como el que tenéis ahora entre las manos, son todo un clásico de Hobby Consolas. Uno de los que más gustó en aquella época fue el que acompañaba al número 15, en el que recogíamos todos los juegos puntuados. ¡431!

EXTRA NOVEDADES
100 PAGINAS CON LOS LANZAMIENTOS MÁS EXPLOSIVOS
¡CREATIVES CON TODOS!

También hubo números recopilatorios, como el 26, en el que llegamos a la 100 páginas de análisis. ¡Qué pasada!

La contralista

Tuvimos la genial idea de animaros a que nos dijerais vuestros peores juegos para elaborar un top... ¡de los peores títulos! Por supuesto, la iniciativa caló y las cartas que recibimos fueron tan numerosas como divertidas.

CONSOLA	UN	PEOR	MEJOR
MEGADRIVE	Flaky	Zoon	Star Night
M. SYSTEM	Line of Fire	E-Swat	Back to the Future 2
NINTENDO	Lee Trevino's Fighting Golf	Day of Thunder	Top Gun
GAME BOY	Dynoblast	Paper Boy	World Cup
GAME GEAR	Pengo	Solitaire Poker	GF Morocco
LYNX	Cyberball	Robotica	Xenogears

LA CONTRALISTA

Empezamos hoy algo que siempre hemos tenido ganas de hacer: la contralista.

¿Que de qué va esto? Muy sencillo. Se trata de elaborar una lista de anti-exitos en la que nos digais los títulos de los cartuchos que menos os han gustado, con los que más os habéis aburrido, o, simplemente, de aquellos de los que os arrepentís haber soltado el dinerillo. Sencillo, ¿verdad?

Este mes hemos echo nosotros la contralista, pero esperamos vuestras opiniones para que, a partir de ahora, la hagais vosotros mismos.

Y, como siempre, ya sabéis que en una esquina del sobre debéis poner, además de los datos de siempre.

LA CONTRALISTA.

¡Esperamos vuestras opiniones!

Las secciones de los lectores

Cartas, dibujos, "Hobbytrucos"... desde el primer momento quisimos haceros muy partícipes de la revista, y la respuesta de los lectores fue brutal. No estaríamos escribiendo esto si no fuese por vosotros. ¡Mil gracias!

NUEVA FICHA

En el número 20 de la revista cambiamos la habitual ficha de puntuación que había al principio por otra mucho más completa, que añadía una descripción detallada de cada apartado, e incluía algunos totalmente nuevos, como el de la adicción (¡toma!).

LAS PUNTUACIONES		
LUCAS FILM GAMES Nº Jugadores: 1 Dificultad: Que la fuerza os acompañe	Nº Coronaciones: 10 Nº de Lanzas: 5	
96	Todo hasta el píxeo del cartucho.	
95	Que no lo hayamos tenido antes en nuestras manos.	
95		
		96

¿Que no existen los foros de Internet? ¡Pues montamos un mercadillo para que vendáis e intercambéis vuestros juegos!

La Gran Ocasión

Intersección
Categoría

Wonder Boy

¿A que no sabes que si en la pantalla de presentación pulsas Abajo y Start puedes elegir el nivel y área en la que comenzar la partida? Pues ya lo sabes.

Pablo Vázquez José Sagorini

¿Qué Locura?

Ventajas para Mario 3

Como de siempre

AC3C

¿Que no sabes que si en la pantalla de presentación pulsas Abajo y Start puedes elegir el nivel y área en la que comenzar la partida? Pues ya lo sabes.

Cyberball

A modo de segunda entrega, aquí tenéis más claves para jugar en cualquiera de los juegos que componen el campeonato al mando de Los Angeles Assassins.

MEGADRIVE	
	94
ADVENTURA DE GIBO	
Delphine	
Nº Jugadores: 1	
Vidas: 1	
Nº de fases: 7	
Niveles de Dificultad: 3	
Nº Continuas: 1 Infinitas	
Megas: 12	
	82
	93
	95
	93
	94



NUMERO 2. El inminente estreno de la segunda parte de Terminator, así como el de sus juegos oficiales para Game Boy y NES, marcó la portada del segundo número, en la que también aparecían Mickey y Mario, que presentaban nuevos títulos.



NÚMERO 3. La lucha libre, uno de los fenómenos del momento de la televisión en España, inundó de testosterona nuestro escaparate en este ejemplar. Y es que Hulk Hogan era mucho Hulk Hogan.



NUMERO 4. La extensa comparativa de coches que nos marcamos en el interior de la revista fue la protagonista de esta portada, en la que también bailábamos a ritmo de rap con Toe Jam & Earl.

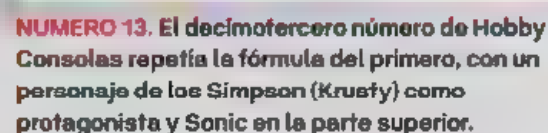
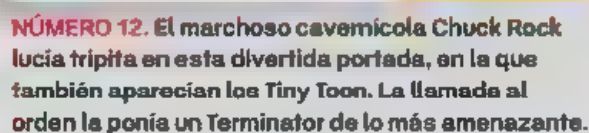
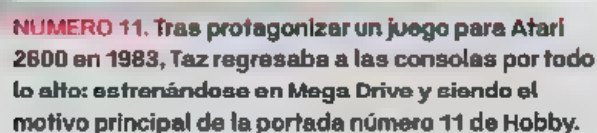
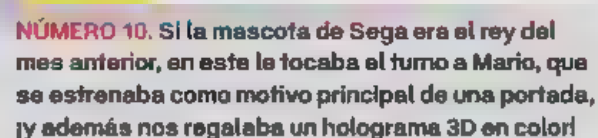
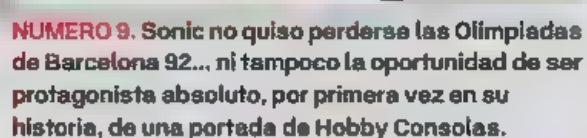
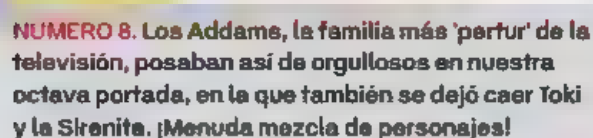
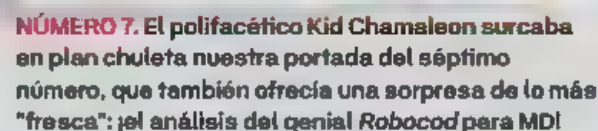
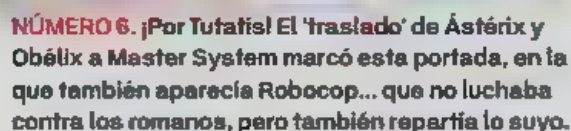
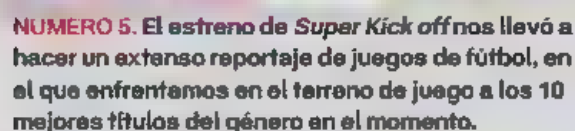
marchando una de tapas

27 números formaron este primer ciclo de la revista, que fue de octubre de 1991 a diciembre de 1993. Hacemos un repaso por las portadas de todos ellos.



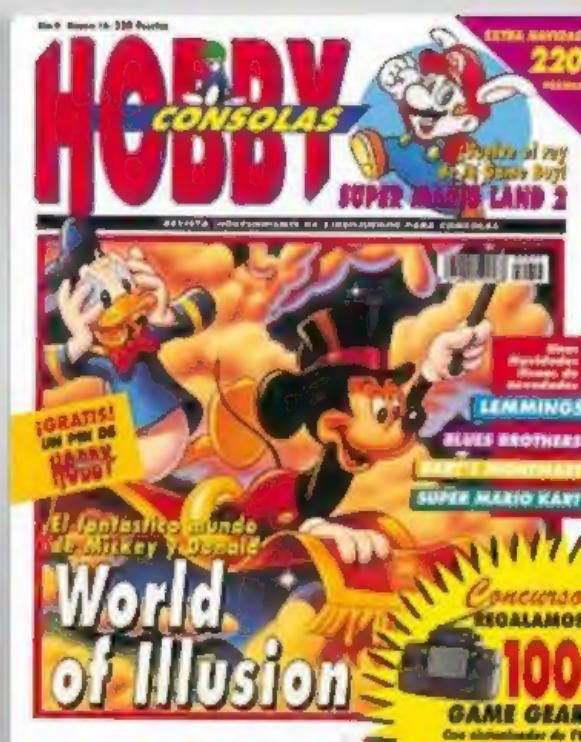
el primer número de
hobby consolas
se lanza a los quioscos

EL NÚMERO 1 de nuestra revista marcó un antes y un después en la prensa de videojuegos en España. Aunque ya existían otras publicaciones especializadas, como MicroHobby o Micromanía, Hobby Consolas fue la primera gran revista del país dedicada en exclusiva a hablar sobre juegos para todas las consolas, dejando de lado a los ordenadores. Esta ya mítica imagen de Bart Simpson, junto con el mega concurso de Game Boy, fueron su carta de presentación.





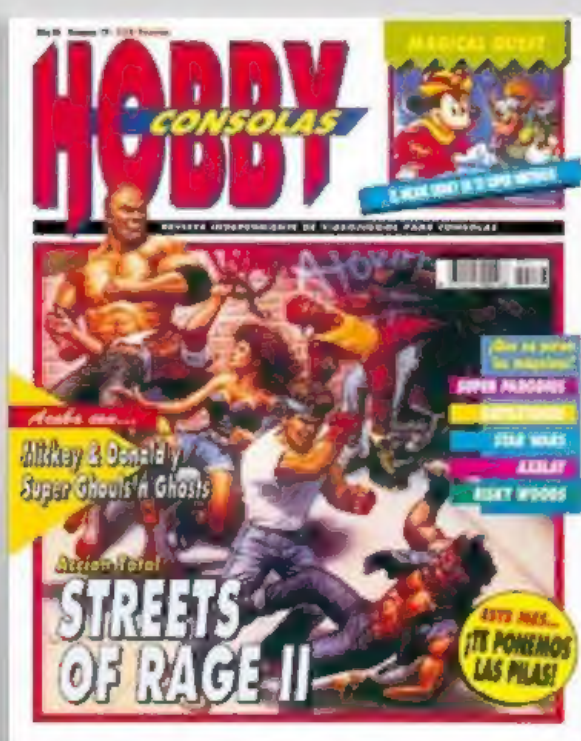
NÚMERO 14. La genial adaptación de *Street Fighter II* para SNES copó la atención de la portada de este número, junto al que os regalábamos un pin de *Sonic 2* e iniciábamos el concurso de Game Gear.



NÚMERO 15. Mickey y su *World of Illusion* fueron los encargados de ambientar este decimoquinto número... aunque para *Ilusión*, la que nos hizo regalaros un pin con el logo de la revista.



NÚMERO 16. La propuesta espacial de *Thunder Force IV* fue nuestra "ventana al mundo" en esta ocasión, que vino acompañada por *Mario Paint* y el regreso de un grande: ¡*Prince of Persia*!



NÚMERO 17. Los mamporros de *Streets of Rage II* fueron tan fuertes que llegaron hasta nuestra portada, en la también nos hacíamos eco de *The Magical Quest* para Super Nintendo.



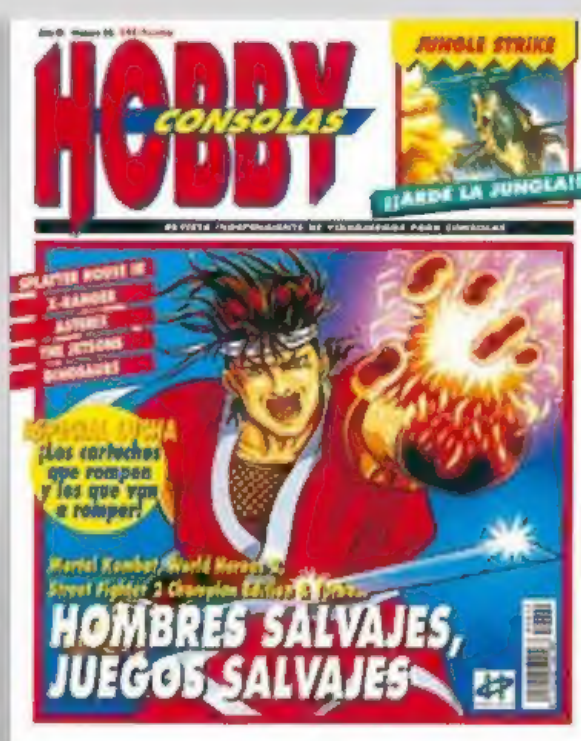
NÚMERO 19. Fox McCloud, Falco Lombardi y compañía miraban al horizonte en el momento de la llegada de *Starwing* a nuestras SNES, juego que analizamos y puntuamos con una nota de 95.



NÚMERO 20. Esta impactante imagen tiñó de negro la portada con motivo de la llegada de *Flash Back* a Mega Drive. Las imágenes, en primicia, de los nuevos juegos de *Dragon Ball* la completaron.



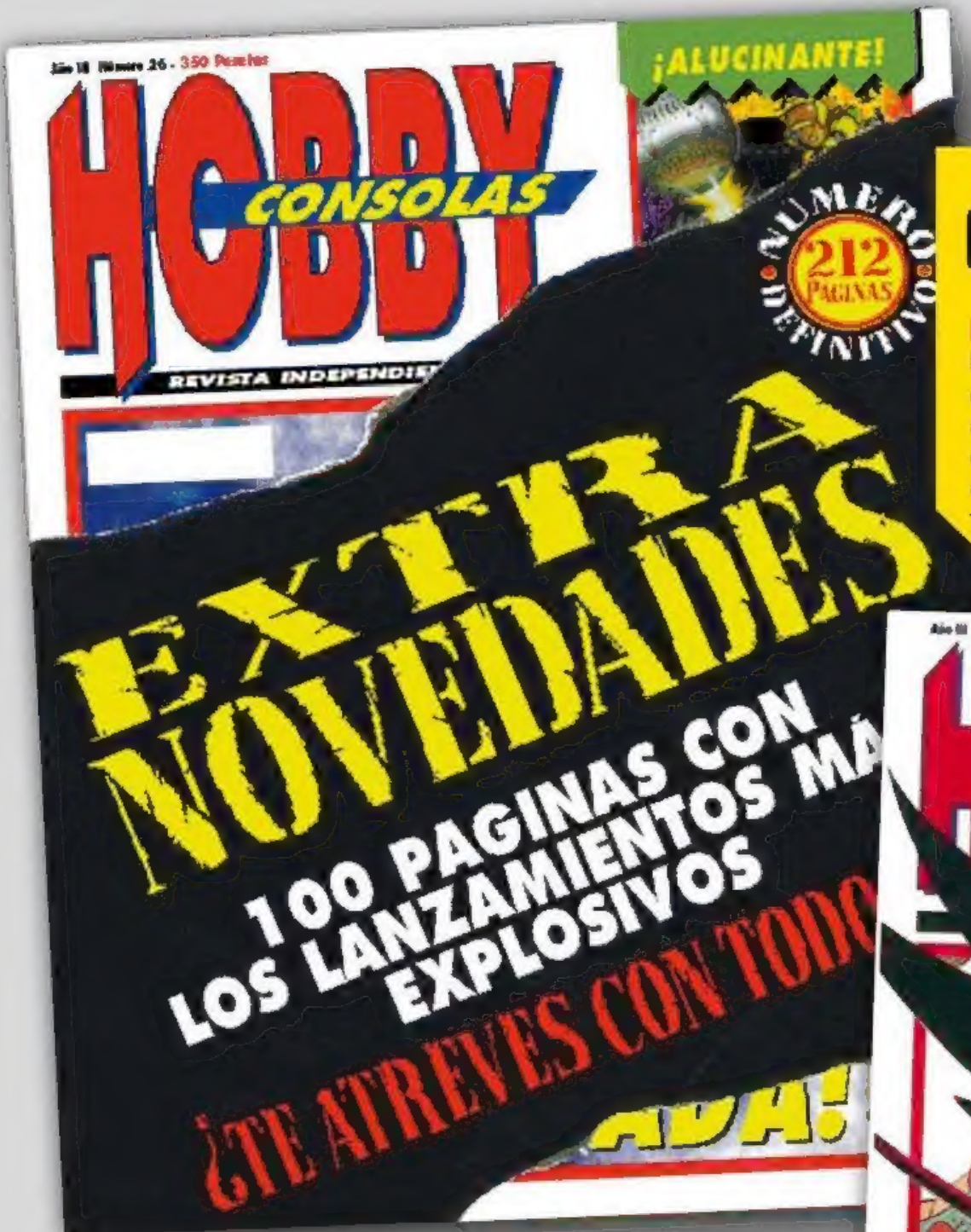
NÚMERO 21. Otra exclusiva, en esta ocasión relacionada con *Jurassic Park*, fue la protagonista de este número, junto al que también os regalamos un Switchstix solo apto para jugones.



NÚMERO 22. Un especial de juegos de lucha, en el que repasábamos títulos como *Mortal Kombat* o *World Heroes 2*, fue el motivo por el que nos marcamos esta espectacular portada.



NÚMERO 23. Un Sonic de lo más surfero fue el encargado de ambientar este número, en el que Mega CD, los estrenos de SNES o la preview de *Jurassic Park* también se hacían notar.



sangría de análisis de juegos

EL NÚMERO 26 rompió la estética habitual de las portadas de la revista con una agresiva imagen en la que ya se adelantaba lo que escondía el interior. Nada menos que 100 páginas dedicadas a análisis en las que comentamos y puntuamos 36 títulos diferentes. Con la Navidad de 1993 a la vuelta de la esquina, la avalancha de lanzamientos hizo que nos marcáramos un número tan completo como extenso, que se fue a las 212 páginas.



el número más vendido de la historia

EL NÚMERO 18 presentó una espectacular imagen de Goku con motivo del reportaje que dedicamos al protagonista de Dragon Ball, que era una de las estrellas del momento en la televisión de nuestro país. Este poder mediático, unido al enorme concurso que iniciamos (dábamos cientos de premios relacionados con la serie), convirtieron a este número el más vendido de la historia de la revista: ¡180.000 ejemplares!



NÚMERO 24. El dragón de Mortal Kombat fue el encargado de darnos a conocer todos los secretos del brutal y polémico juego de lucha. También analizamos los primeros juegos de Mega CD.



NÚMERO 25. Tras una larga espera, Jurassic Park salía por fin a la venta en casi todas consolas, y nosotros os ofrecimos los análisis de las versiones de SNES, Mega Drive, NES y Game Boy.



NÚMERO 27. El género de la lucha volvía a ser el centro de nuestra atención gracias a *Eternal Champions*, que apuntaba maneras para convertirse en un referente. ¿Lo conseguiría?



bio

AMALIO GÓMEZ ya era un veterano de la prensa del videojuego antes de que se lanzara Hobby Consolas, tras curtirse en la revista Micro Hobby.

SE MANTUVO AL FRENTE durante más de 20 años, como director de la revista, y como director del área de videojuegos de la editorial.

ACTUALMENTE es editor de Micromanía, la revista de PC, que sigue fiel a su cita mensual con el quiosco.

hobby. consolas: el origen

por AMALIO GÓMEZ

Año 1991. En una lejana galaxia –“La Carretera de Burgos”–, en el remoto planeta de “Alcobendas”, entre revistas de Spectrum, Amstrad y Commodore, los mayores y más afamados expertos conocidos en el noble arte de “echarse unos vicios” fraguaron la idea de editar la que con el tiempo se convertiría en la revista de videojuegos más prestigiosa y afamada de todos los tiempos: HOBBY CONSOLAS.

Las huestes de los antiguos “Ordenadores Personales” libraban su apasionante guerra en la mítica Micromanía, una vez que Amstrad Semanal y Microhobby habían quedado ya olvidadas en la noche de los tiempos. Pero los ejércitos de las nuevas y florecientes “maquinitas de esas de jugar” – Master System, NES, Game Boy, Game Gear... –, necesitaban un nuevo campo de batalla en el que competir, un terreno virgen y aún por explorar en el que mantendrían la más encarnizada lucha jamás conocida en el universo de la Diversión. Su único objetivo: conseguir instalarse en el mayor número de hogares y obtener el preciado galardón de ser “La Consola más Vendida del Mercado”.

Y así llegó Hobby Consolas, con la intención de que ambos contendientes y los miles y miles de incondicionales seguidores de cada bando –los Nintenderos y los Segadictos– tuvieran un escenario común en el que darse de tortas. Los inicios, desde el N° 1, ya vaticinaron la tónica general de los años venideros: disputas, presiones y hasta encantamientos en forma de exclusivas y páginas de publicidad, con la obsesiva finalidad de que cada título editado, máximo baluarte de cada bando, se situara en la portada del siguiente número.

Para la portada aún virgen de la primera Hobby Consolas había dos contendientes: por el bando de Sega, una vertiginosa criatura azul de apariencia

extraña a la que apodaban Sonic, y por el bando de Nintendo, un jovencito travieso que por aquel entonces ya tenía una merecida fama (que persistiría, quién lo iba a decir, hasta nuestros días) y al que llamaban Bart Simpson.

El día de la salida de la revista se acercaba y en la redacción la decisión final aún no estaba tomada. Una incansable Sega vendía entusiasmada las bondades de su guerrero: “Hacedme caso, todavía nadie le conoce, pero este personaje va a marcar una época. Se venderán millones de juegos con su nombre”. Y la poderosa Nintendo, por su parte, hacía lo propio con su candidato: “Bart Simpson es el ídolo de millones de jóvenes en todo el mundo. Perderéis una gran oportunidad si no lo lleváis en la portada”.

Los ejércitos de las nuevas y florecientes “maquinitas de esas de jugar” necesitaban un campo de batalla en el que competir

Finalmente, este que ahora escribe, olvidándose de las recomendaciones y los cantos de sirena, y tratando sólo de ser verdaderamente imparcial y elegir el que en su opinión era el mejor juego, se dirigió hacia el despacho del Máximo Editor (quien tenía la última palabra) y le presentó una prueba de portada: Sonic estaba en ella.

Al verla, el Editor –que reposaba tranquilo en su trono–, se levantó como empujado como por un resorte y exclamó:

– ¿¿¿Pero dónde vas con ese gato!!??

– Es que el juego es muy bueno–, respondí.

– ¡Pero si no lo conoce nadie! Bart Simpson es mucho más famoso, y además... Nintendo nos da 1.000 Game Boy para sortear!

De esa forma, Nintendo ganó su primera batalla. Bart apareció en el N° 1 de Hobby Consolas y la imagen de Sonic quedó relegada a un póster que se regalaba con la revista. En una esquina, el anuncio del sorteo de 1.000 portátiles.

Pero la guerra entre aquellos dos gigantes de la diversión no había hecho más que empezar y su noble lid se prolongó durante años y años...

Después vinieron otros grandes: Sony, Microsoft... y la batalla por ser “La Consola más Vendida del Mercado” continúa todavía en nuestros días, con otros contendientes como protagonistas, pero viviéndose con idéntico fervor. Y Hobby Consolas aún sigue ahí, impasible, con 25 años de exitosa historia a sus espaldas.

Yo por mi parte, aprendí rápido la lección y me mantuve como director de la revista y árbitro de miles de contiendas durante muchos, muchos años...



De esta quisa aparecía el plantel original de redactores en el número 1 de la revista. Os aseguramos que han resistido mejor el paso del tiempo que los actores de Star Wars.

HOBBY

CONSOLAS



plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93

Nº 2 (HC 296): Años 94/95

Nº 3 (HC 297): Años 96/97

Nº 4 (HC 298): Años 98/99

Nº 5 (HC 299): Años 2000/01

Nº 6 (HC 300): Años 02/03

Nº 7 (HC 301): Años 04/05

Nº 8 (HC 302): Años 06/07

Nº 9 (HC 303): Años 08/09

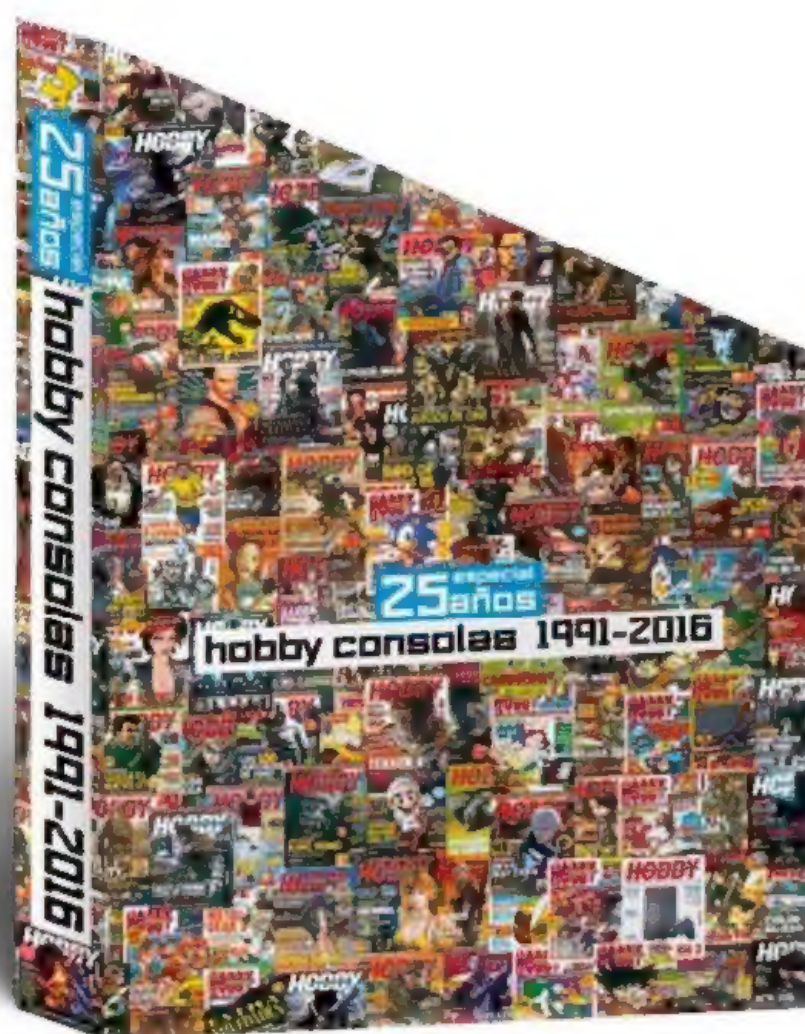
Nº 10 (HC 304): Años 10/11

Nº 11 (HC 305): Años 12/13

Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número,
aprovecha nuestra **oferta de suscripción:**

12 números de
Hobby Consolas
+ archivador para
la colección
por solo
33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte
por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**